biblioteca Dr. Vértigo

La colección que despeja incógnitas

Diccionario de SUPERHÉROES

por Lorenzo F. Díaz

La guía que da definitiva respuesta a interrogantes tan reiterados como el de "¿Quién vigila a los vigilantes?". Con este indispensable manual en sus manos, incluso usted podrá vigilar a los vigilantes, porque acabará por saberlo todo de ellos: presente, pasado y futuro, poderes y superpoderes, uniformes, armas e identidades secretas... El universo superheroico, al desnudo.

biblioteca Dr. Vértigo

biblioteca Dr. Vértigo

Diccionario de SUPERHÉROES

POR Lorenzo Díaz

Glénat

Biblioteca del Dr. Vértigo
Colección dirigida por **Jordi Costa**

Tercera edición: diciembre de 1998

© 1998 de **Lorenzo F. Díaz**
© 1998 de Ediciones Glénat, S.L.

Director editorial: **Joan Navarro**
Diseño de colección: **Estudi Propaganda**
Fotomecánica: **Fallsa**

Impreso por Aleu S.A.
Depósito legal: B-46721-1998
ISBN: 84-89966-66-4

El dibujo de portada es © 1978 John Buscema por la ilustración y © 1998 Marvel Comics Group por los personajes.
Prohibida la reproducción total o parcial de los textos, sin la autorización escrita de la editorial. Los copyrights de las ilustraciones pertenecen a los editores citados al pie de cada entrada.

Índice

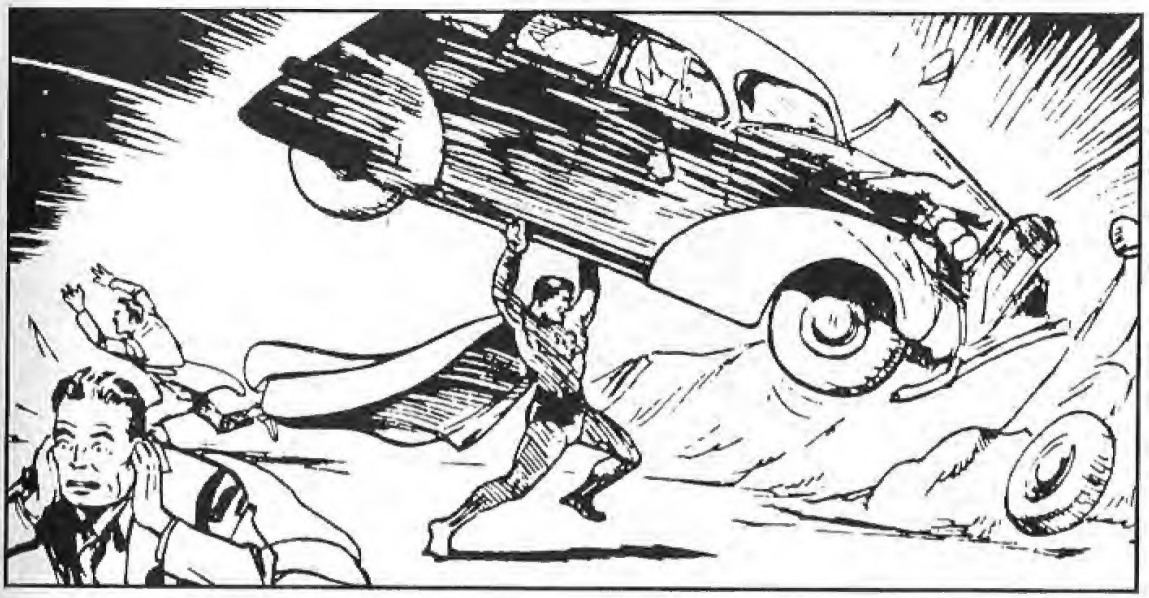
Introducción.....7

Cronología.....9

De la A a la Z.....13

Diccionario.....115

Introducción



Los criterios para confeccionar un libro como éste suelen ser siempre confusos. Todo el mundo tiene su propia opinión sobre qué personajes deben incluirse y cuáles no. O sobre lo que debe decirse de cada uno. Por tanto, en este caso, he aprovechado mi prerrogativa de autor y decidido utilizar mi propio criterio para decidir eso. Espero que nadie se sienta ofendido por ello.

La selección responde a tres motivos básicos: personajes con solera o larga historia, personajes con alguna repercusión en el mercado y personajes a los que considero con alguna obra de interés en su larga o corta vida. Dicho esto, debo confesar que algunos de los aquí incluidos no entran ni de lejos en la categoría de superhéroes, estando presentes sólo por su importancia en el mercado o porque al lector inexperto puede parecerle que lo están.

Se ha procurado que cada entrada incluya, como mínimo, autores, año de publicación y número de colección en que apareció por primera vez, además del qué es, qué hace y si tiene alguna etapa destacable o merecedora de atención por parte del aficionado o del novicio. Del mismo modo, he optado por describir la versión original de cada héroe en vez de la actual, habitualmente reescrita para adecuarse a los tiempos o porque al guionista de turno se le ha ocurrido convertirlo en extraterrestre, clon, ser mágico o lo que sea (táchese lo que no proceda).

Por otra parte, los juicios emitidos en cada entrada se han hecho con la mayor objetividad y distancia que me ha sido posible, prescindiendo de la nostalgia y de mi obvio afecto al género. Espero haberlo conseguido y que mis valoraciones sirvan de orientación a todo el mundo.

Como complemento, y para aclarar algunos conceptos mencionados en las fichas, he realizado una cronología orientativa de la progresión del comic-book. A continuación la encontrarán.

Cronología

1930-1937: A raíz del éxito de las publicaciones pulp, empiezan a salir los primeros comic-books, limitándose a reeditar tiras de prensa. Poco después empiezan a publicar material hecho ex-profeso.

1938: Aparece Superman, dando inicio a lo que se llamará la Edad de Oro del comic-book y que se prolongará hasta el final de la década de los cuarenta.

1941: Los superhéroes norteamericanos empiezan a ir a la 2ª Guerra Mundial cuando todavía es sólo la guerra de Europa, preparándose para su próxima intervención. Además, los nazis resultaban unos malos ideales.

1946: Termina la guerra. Algunos de los superhéroes siguen combatiendo en ultramar, pero la mayoría se inclina por las aventuras detectivescas.

1950: Casi todos los superhéroes se han jubilado. El miedo al comunista, el

temor atómico y la caza de brujas influyen decisivamente en la temática de los comic-books. Las historias románticas, los superhéroes que luchan contra los rojos, el terror y la ciencia-ficción se adueñan de los puestos de venta.

1954: Aparece Seduction of the Innocent de Fredric Wertham, donde se intenta demostrar que los comic-books son perniciosos para la juventud. Aunque la mayoría de las argumentaciones son tendenciosas y/o absurdas, los editores de tebeos se asustan y al año siguiente se crea el Comic Code, órgano de censura que dará el visto bueno a todos los tebeos que salgan a la calle.

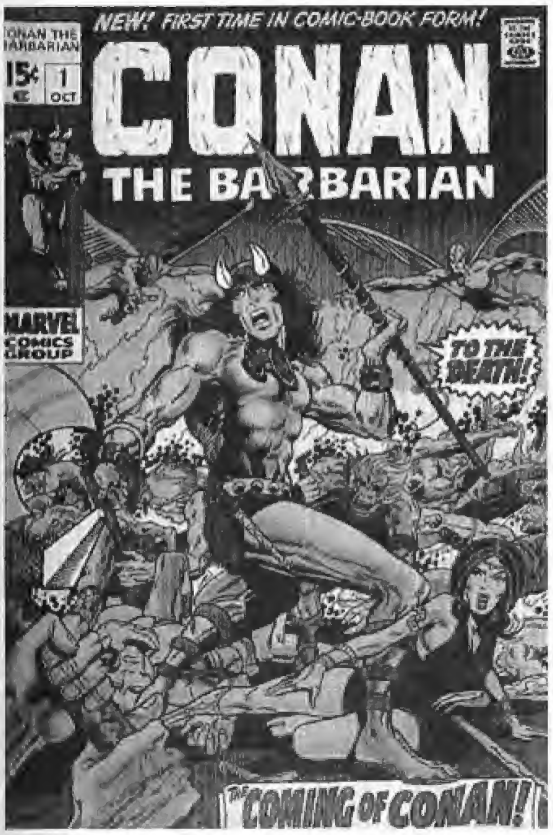
1960: En el seno de DC Comics aparece el primer número de Justice League of America y nace oficialmente la Edad de Plata.

1961: Marvel Comics saca Fantastic Four para aprovechar el éxito de Justice League of America. Con la historia "Flash de dos mundos" se crean las tierras paralelas del universo DC.

1963: Aparece Amazing Spiderman consolidando la fórmula Marvel de superhéroes con problemas.

1970-77: Fin de la Edad de Plata. Jack Kirby abandona Marvel, creando el caos en la editorial. Su partida coincide con años de experimentación en todas las editoriales, que intentan aprovechar los éxitos de cine y televisión. Los monstruos y las artes marciales se instalan en el mercado. Aparece Conan.

1975: Renace la colección de la Patrulla-X, que acabaría siendo la más rentable de Marvel Comics.



1976: Se instituye el sistema de venta directa a librerías. A partir de entonces, los libreros solicitarán, pagando por adelantado, los tebeos que vayan a vender. Con el tiempo, se convertirá en la fórmula preferida por las editoriales, ya que minimiza las pérdidas al editarse sólo lo que ya está vendido de antemano. Posibilitará la creación de editoriales nuevas.

1978-1988: Jim Shooter se hace cargo de Marvel Comics, acabando con los ocho años anteriores de caos, pero de ideas interesantes. Su mayor aportación es ordenar la empresa e imponer la mediocridad en los tebeos. Su actitud choca con los autores de la editorial que la irán abandonando para marcharse a otras editoriales. La competencia se chupa los dedos.

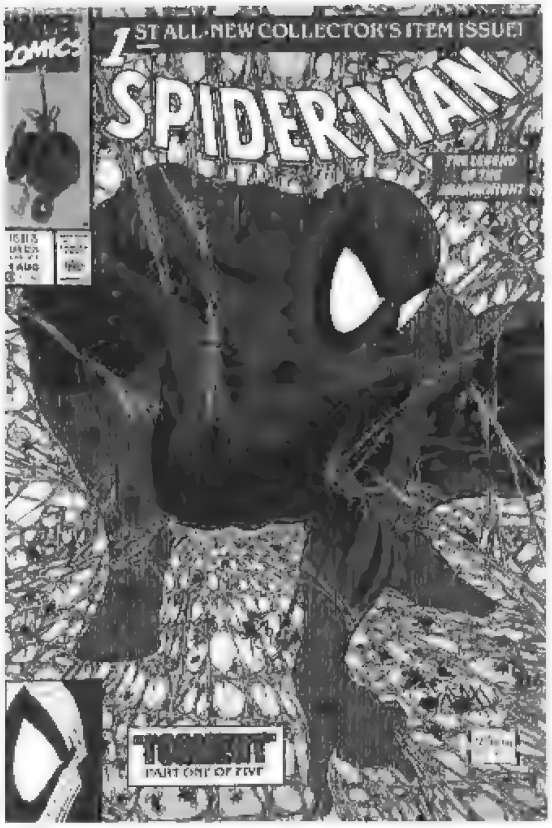
1979: Aprovechando el sistema de venta directa, nace Eclipse Comics, primera editorial independiente. En los siguientes años aparecerían Fantagraphics, First, Comico, Dark Horse, etc.

1981: Marvel Comics empieza a editar de cara a la venta exclusiva en librerías especializadas.

1984: El guionista británico Alan Moore es contratado por DC para escribir Swamp Thing, abriendo la puerta a sus paisanos, que acabarían creando toda una línea de cómics adultos en la empresa. Es el inicio de la renovación de la compañía.

1985: DC decide dar carpetazo a todos sus personajes y empezar desde cero. Para ello utiliza una colección de doce números llamada Crisis on Infinite

Earths donde muere hasta el apuntador. Después vendrían nuevas versiones de Wonder Woman, Superman, Flash...



1986: Bill Sienkiewicz empieza a hacer sus páginas a todo color (o sea, pintando), creando una nueva tendencia del mercado. Aparece Watchmen.

1990-1993: La venta mayoritaria en librerías posibilita que el primer número de un nuevo Spiderman alcance una venta de dos millones y medio de ejemplares, gracias a editar el mismo tebeo con diferentes cubiertas. Con el mismo sistema, el nº 1 de X-Men alcanza los nueve millones, ocasionando una fiebre editora donde importa más el recurso editorial (cubiertas holográficas, espejadas, relievadas, isomórficas, con todo a la vez) que el contenido. Esto hizo que los libreros comprasen cómics en grandes cantidades, tan grandes que acababan sin venderlos. La aparición de una editorial como Image, de potenciales superventas pero que nunca sacaba nada en la fecha prevista, bloqueó el dinero de los libreros en material que no llegaba a salir, restringiendo su inversión en otros productos. La crisis despertada es enorme.

1993: La producción adulta de DC, casi toda con autores ingleses, es tan abundante y funciona tan bien que se crea el sello Vertigo para ella.

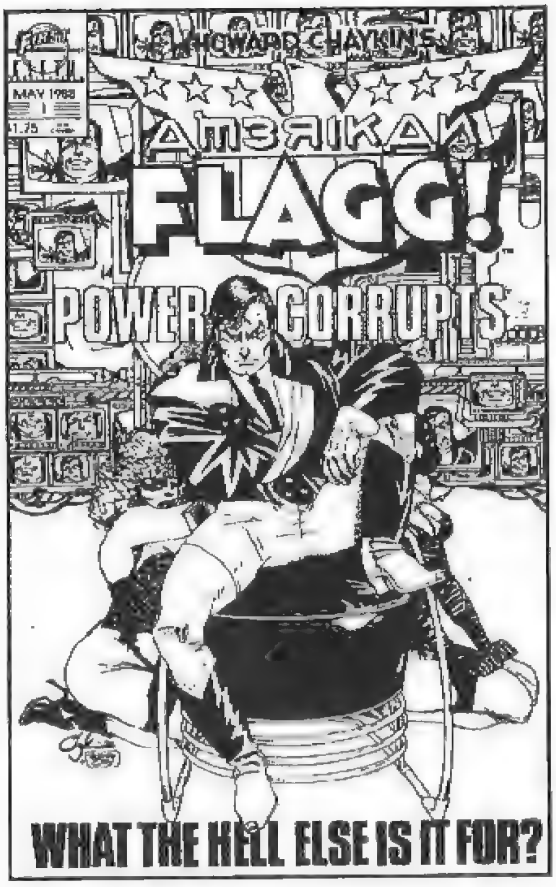
1996: En un remoto país de habla hispana aparece este libro. Unica cosa que se me ha ocurrido para rematar esta cronología; espero que los lectores me perdonen la soberbia.

De la A a la Z

American Flagg

First Comics

Carta de presentación de Howard Chaykin al gran público (los aficionados le conocían de antes), las aventuras de Reuben Flagg, ex-actor de televisión metido a policía en un futuro semi post-atómico lleno de centros comerciales y bandas motorizadas, son un canto a los medios de comunicación y una lección sobre cómo presentar un mundo ficticio. Sexo, diseño gráfico, diálogos inteligentes y un guión impecable pero retorcido (que lo blindaba contra la crítica) fueron los principales ingredientes de una obra irrepetible e iconoclasta, brillante como pocas, e inesperada en el momento de su aparición: octubre de



Cubierta de la segunda colección de American Flagg, debida a Howard Chaykin.

1983. Fue el primer tebeo de una editorial independiente en obtener una popularidad generalizada.

La calidad duró veintiséis números. Chaykin abandonó la serie creyendo dejarlo todo atado y bien atado, pero sus sustitutos, el eficaz DeMatteis y el brillante Mark Badger, desvirtuaron tanto al personaje que tuvo que volver para arreglarlo, cerrarla en el número 50 y dar inicio, en 1988, a una nueva que sólo tuvo doce números por motivos editoriales un tanto confusos y de los que sólo diré que tenían que ver con el dinero.

Animal Man

D.C. Comics

Cuesta trabajo encontrar algún superhéroe que haya evolucionado más que Animal Man. Empezó su carrera en 1965, en la revista Strange Adventures como protagonista de una historia que se titulaba algo así como "Yo fui el hombre con poderes animales", no convirtiéndose en superhéroe hasta su segunda aparición, bonitamente dibujada por Gil Kane. Pese a ser anodino como pocos, alegró la infancia del escritor Grant Morrison hasta el punto de querer escribir sus aventuras cuando entró a trabajar en la compañía. De este modo, en septiembre de 1988 apareció en el mercado un título que sigue publicándose hoy en día, y cuyo principal mérito reside en ser una colección de guionista, dado que los dibujantes han sido bastante tristes (con la posible excepción de Steve Dillon).

Lo que iba a ser una miniserie de cuatro números sobre un personaje ecologista, se convirtió en un experimento en metalenguaje que concluyó con Animal Man dialogando con Morrison para echarle en cara su crueldad con sus creaciones. Esto último sucedía en el número 26, donde se despidió el guionista (y el dibujante Chas Truog). Los siguientes veinticuatro números, tambaleantes e inciertos, estuvieron en manos de los guionistas Peter Milligan y Tom Veitch, hasta que Jamie Delano tomó las riendas y la convirtió en una narración de corte ecologista-feminista-social bastante desconcertante pero de innegable buen resultado. La calidad de la prosa de Dela-

Cubierta de Brian Bolland para Animal Man.

no se las arregló para compensar la inutilidad de la larga ristra de los dibujantes que le tocarón en suerte (con las inevitables y honrosas excepciones, claro, como la de Peter Snejberg), creando un atractivo fresco humano peculiar a la vez que absorbente.

Página de la Antorcha Humana según Carl Burgos.

Antorcha humana

Marvel Comics

Androide con un defecto de fabricación que le hacía arder sin consumirse y segundo personaje del universo Marvel (cronológicamente hablando), fue creado por Carl Burgos allá por el año 1939 para el primer número de Marvel Comics. Su popularidad fue casi inmediata y perduró durante casi todos los años de la guerra para desvanecerse poco a poco al terminar ésta. En 1961, Stan Lee y Jack Kirby resucitaron el concepto para sus Cuatro Fantásticos.

Francamente, poco más se puede decir de alguien que siempre careció de interés más allá de lo sorprendente que pueda ser su aspecto físico, y la coyuntura que me obliga a incluirlo en este diccionario. La poca accesibilidad al material de época dificulta recomendar algún número, pero resulta dudoso que tuviera alguno capaz de resistir el paso del tiempo. En cuanto a su sucedáneo moderno, me remito a la entrada del cuarteto que lo alberga.

Aquaman

D.C. Comics

Yo, por mi parte, pasaba de él, pero su larga historia, mi sentido de la responsabilidad y el cariño que le profesa la afición me obligan a incluir una entrada mínima, por larga que pueda quedarme. Nacido en 1941, en More Fun Comics nº 73, al mismo tiempo que Flecha Verde y de la mano del editor-guionista Mort Weisinger y el dibujante Paul Norris, goza de dos curiosos méritos: haber sobrevivido a los oscuros años cincuenta

junto con las grandes luminarias de la casa y no tener ninguna tanda de números digna de mención, siendo consistentemente gris a lo largo de su carrera.

Hijo de un farero y una princesa de Atlantis, Arthur Curry seguía los pasos del popular Namor como rey de los siete mares y defensor de los débiles, pero con una actitud más conciliadora ante las cosas. Su mayor mérito como personaje de cómic radica en el hecho de ser un héroe casado, concretamente con una reina de otra dimensión subacuática llamada Mera, a la que conoció en 1963. Sufrido y torturado, como parece de rigor en todo superhéroe que pertenezca a la realeza, su vida ha adquirido recientemente visos de tragedia griega gracias al guionista Peter David que le ha hecho partícipe de toda una mitología submarina creada en la miniserie The Atlantis Chronicles (y que recomendaría fervorosamente de no ser por su dibujante, un Esteban Maroto en peor –o mejor, según se mire– forma que nunca).

Rebuscando en su larga historia, descubrimos que, en 1974, los guionistas Paul Levitz y David Micheline, acompañados del dibujante Jim Aparo, pergeñaron una ristra de narraciones interesantes que le proporcionaron cierta ascendencia entre los lectores actuales. Aparte de esto, sólo merece destacarse cualquier material que goce de un guión de Peter David. Lamentablemente, no con mucho entusiasmo.

Aquaman según Neal Adams.

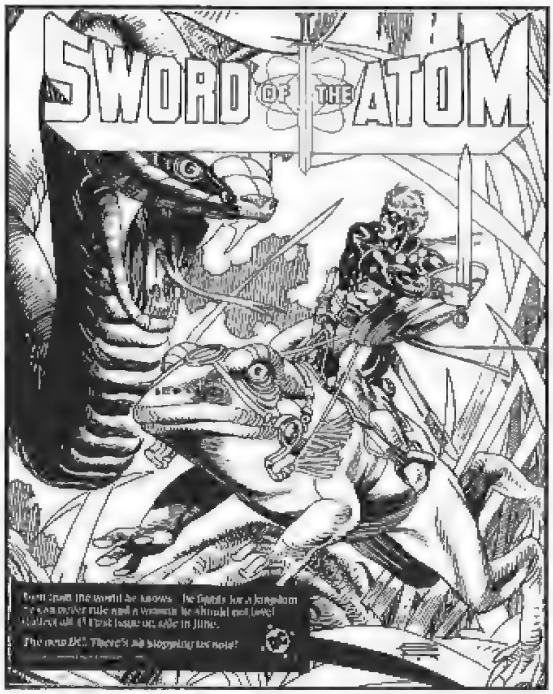
Atom

D.C. Comics

En 1961, en Showcase nº 34, debutó Atom, un héroe que luchaba contra el crimen adquiriendo un tamaño de quince centímetros o menos (no confundir con el personaje del mismo nombre y misma editorial nacido en 1940, en All American nº 19). La tontería era obra del sempiterno Gardner Fox y del dibujante Gil Kane. Los tres números en que apareció llamaron la suficiente atención como para que al año siguiente obtuviera colección propia. No llegó a los cuatro años de permanencia en el quiosco.

El motivo que me mueve a incluirlo en este pequeño diccionario fue que en 1983 vio la luz una extraña miniserie titulada Sword of the Atom. Cuatro números, debidos a la máquina de escribir de Jan Strnad y al lápiz de Gil Kane, donde Atom tenía problemas sentimentales, se iba de excursión y conocía una raza de liliputienses con los que vivía una aventura en el más puro estilo de E.R.Burroughs, encontrando de paso un nuevo sentido a su vida. El estupendo guión y el excelente trabajo de Gil Kane convirtió esta miniserie en un clásico que tuvo su continuación en dos especiales posteriores.

Pero, como es costumbre, no se le dejó en paz. En 1988 se le sacó de ese mundo, se le devolvió al resto del universo DC y adiós a lo bueno. El pobre anda desde entonces que no levanta un palmo del suelo.



Anuncio de Gil Kane para la miniserie de 1983 de Sword of the Atom.

Batman según David Mazzucchelli.

Batman

D.C. Comics

Vigilante por excelencia, de tara psicológica obvia nada más verle, que vio acrecentada su merecida popularidad con una serie de televisión en los años sesenta y alguna que otra película en fechas más recientes. Poca gente hay que no sepa quién es el "cruzado de la capa", o no conozca su historia: su identidad secreta de Bruce Wayne (o Bruno Díaz para algunos países), sus padres asesinados, el murciélago que entra por la ventana a modo de Espíritu Santo iluminador, su servicial y sarcástico mayordomo Alfred, su compañero Robin... y la larga galería de pintorescos malvados que le han convertido en lo que es: Joker, Catwoman, Acertijos, Pinguino, Dos Caras, etc...

El caso es que Batman nació en 1939, en Detective Comics nº 27, y su éxito inmediato hizo que menos de un año después duplicara sus andanzas en una colección con su nombre. El concepto bebía de los pulps de la época, abundantes en nombres como La Sombra o El Araña, y desde el principio resultó atrayente para los lectores gracias a usar más el cerebro que los puños, carecer de superpoderes y defenderse con artilugios creados por él mismo con el prefijo "bati" en cada uno de ellos. Al creador Bob Kane, se unió gente como Jerry Robinson, Dick Sprang o Bill Finger para poder dar salida a la enorme producción que exigía el hombre murciélago, creando poco a poco la espléndida galería de monstruos humanos que suelen acabar encerrados en la cárcel-manicomio llamada Arkham Asylum.

El personaje degeneró con los años, igual que sus colegas superheroicos, pero mantuvo la pelota en el alero a base de perpetuar su nombre en una familia

de secundarios progresivamente ridículos (tal y como le sucedió a Superman). A Batman le salió una Batwoman, una Batgirl, una mascota indefinible llamada Batmito, y un Batman hijo producto de un futurible matrimonio con Batwoman. Además, las luchas con seres de otra dimensión, marcianos y demás, sustituyeron a los casos detectivescos para ir a tono con los años paranoicos del miedo rojo. La aparición de su serie televisiva, en claro tono de rechifla y centrada en sus elementos "camp", "pop" y "kitsch", no le ayudó mucho a recuperar la dignidad perdida.

El pobre hombre murciélago tuvo que esperar hasta 1970 para volver a ser "el mejor detective del mundo" gracias a un joven guionista llamado Denny O'Neil y a un dibujante de tiras diarias llamado Neal Adams. La sólida formación artística de Adams, muy superior a la de Bob Kane, le permitió dar un aspecto realista a los eficaces guiones de Denny O'Neil, recuperando el tono y la ambientación originales y yendo más allá. Su "nuevo" aspecto arrasó entre los compradores y engulló a las demás versiones del momento. Batman volvía a ser una criatura de la noche que inspiraba temor en el corazón de los delincuentes y encontraba a su presa gracias a un pelo de la nariz.

Los siguientes veinte años vieron la luz tanto historias mediocres (las más) como historias excelentes. Los números 471 al 479 de Detective Comics, obra de Steve Englehart y Marshall Rogers causaron verdadera sensación y son un ejemplo perfecto de lo que puede llegar a ser un comic-book en estado puro, con personalísimas composiciones de página, una original utilización de onomatopeyas y un guión bien hecho. El guionista y dibujante Frank Miller escribió una versión de su origen que contó con un espléndido dibujo naturalista de David Mazzucchelli que acentuó el tono de novela negra del personaje, produciendo algo capaz de satisfacer los paladares más exquisitos. Pero, sin duda, la más importante de los últimos años es The Dark Knight Returns ("El Señor de la Noche" en España), narración futurista de Frank Miller con un Batman sexagenario que vuelve para una última limpieza de su amada ciudad de Gotham, convirtiéndose definitivamente en una leyenda. Una rígida estructura de dieciséis viñetas encuadra una espléndida narración de carácter épico y fuerte tensión narrativa, que disecciona al personaje y la sociedad tendenciosamente corrupta en que vive y que le obliga a salir de su retiro. Batman es apreciado y codiciado por guionistas y dibujantes y sería imposible reseñar en este breve espacio todas las que son más o menos interesantes. Baste, por tanto, con las tres mencionadas y con una recomendación final, la colección Batman Adventures, versión en historieta del Batman de los dibujos animados, pletórica de ritmo y buen hacer, ideal para todo el que busque una lectura entretenida e inteligente, gracias al guionista Kelley Pucket y al dibujante Mike Parobeck. En cuanto al resto del material, lo dejo al criterio de cada uno.

Blackhawk

Quality/D.C. Comics

Para haber sido creado por Will Eisner y tener una carrera de calidad más que respetable, Blackhawk no parece haber llamado la atención de ninguno de esos críticos sesudos que descubren clásicos de medio pelo, o sin pelo, hasta debajo de las piedras. Unico piloto superviviente de la aviación polaca cuando su país fue invadido por Alemania, Blackhawk forma una escuadrilla de aviones para luchar contra el enemigo, pilotada por seis hombres de diversas nacionalidades.

Creado por el taller de Eisner para la editorial Quality Comics, escrito por un escuadrón de guionistas que incluía a Dick Wood, Manly Made Wellman, Otto Binder y Joe Millard y dibujado por otro escuadrón compuesto por Charles Cuidera, Dick Dillin, Reed Crandall y Bill Ward. Apareció en 1939, en el primer número de Military Comics (que después de la guerra se convirtió en Modern Comics), pero para 1944 su popularidad era tal que adquirió una segunda colección, esta vez con su nombre en cubierta (continuando la numeración de la publicación Uncle Sam), que fue la que perduró cuando la primera cerró sus páginas en 1950.

Cubierta de Blackhawk debida a Rick Burchett.

Quality quebró en 1956 y vendió sus personajes a DC, que continuó la numeración, adaptó la serie a sus absurdas directrices editoriales (que incluían la aparición de una Lady Blackhawk y cambiar los uniformes azules por otros más "vistosos" en rojo y verde, amén de luchas con marcianos) y conservó al equipo creativo Wood/Dillin. El título languideció varios años, cancelándose y resucitándose un par de veces, hasta que los rumores de una posible película hicieron que la compañía intentase capitalizarlo con un revival (a partir del número 251) que acabó corriendo a cargo de Mark Evanier y Dan Spiegle. Este dúo de autores demostró lo que podía dar de sí la cosa con un dibujo competente y una historia escrita con inteligencia. Desgraciadamente, y como suele ocurrir con lo bueno, la colección cerró cuando mejor estaba, en su número 273.

Años más tarde, en 1987, Howard Chaykin lo resucitó en una miniserie de tres números curiosamente respetuosa con el concepto original pese a estar filtrada por su vitriólico punto de vista. La narración, ambientada en la caza de bru-

jas estadounidense, es tan retorcida y complicada como es habitual en su autor y uno tarda tanto en leerla que compensa el dinero invertido en su compra.

Su éxito posibilitó la creación de una nueva encarnación del grupo de aviadores. Esta, a cargo de Martin Pasko y Doug Moench, guionistas, y Rick Burchett, dibujante, sólo duró dieciseis excelentes números. El producto era demasiado bueno para ser apreciado por los libreros que debían pedirlo para sus tiendas, y nunca llegó a encontrar su público porque éste desconocía su existencia. Y eso que la mejor recomendación posible la daba el mismísimo Chaykin al afirmar que le encantaba lo que habían hecho.

Caballero Luna

Marvel Comics

Personaje anodino cuyo único mérito radica en haber sido creado por un guionista profesional y competente como Doug Moench (en 1979) y haber sido dibujado por un tal Bill Sienkiewicz cuando plagiaba a Neal Adams y cuando dejó de hacerlo. Su inclusión en este diccionario viene dada por el hecho de que Doug Moench es un guionista al que siempre se puede leer sin sinrojarse, y que Sienkiewicz se convirtió en lo que es hoy gracias al trabajo que realizó con el personaje. A leer, claro, los primeros treinta números de la primera serie de Moon Knight o, en su defecto, todas las historias con guión del susodicho. (Por favor, no se confundan y compren las otras, que luego me echan la culpa de sus malas lecturas).

Página doble de Caballero Luna, debida a Bill Sienkiewicz.

Capitán América

Marvel Comics

Símbolo americano por excelencia tan desfasado como increíble resulta hoy en día la Norteamérica que representa. Puntal de Marvel Comics y uno de los dos superhéroes de la compañía que consiguió sobrevivir a los años cuarenta. Aunque su papel de símbolo americano ya tenía antecedentes en patriotas de papel como el Tío Sam (de Quality Comics) o El Escudo (de MLJ), fue el Capitán América, creado por Joe Simon y Jack Kirby en 1941 para luchar contra Hitler y las fuerzas del Eje, quien conoció el éxito casi inmediato, aguantando mecha hasta los años cincuenta. A diferencia de esos dos, el Capitán América obtuvo un compañero adolescente para ayudarle en sus batallas, reflejando el dúo el estado anímico del país que simbolizaban, adecuándose a los tiempos que corrían hasta desaparecer en 1954, tras pasar por los años del miedo rojo con una actitud anticomunista que envidiaría el mismísimo senador McCarthy.

El Capitán América según Jack Kirby.

La historia del debilucho Steve Rogers que se somete a un experimento militar para convertirse en un supersoldado, un perfecto espécimen de ser humano con el que representar eficazmente a su país, parecía seguir siendo atractiva y válida para los años sesenta y Marvel Comics se dispuso a resucitar a su bandera con patas. En el nº 4 de Avengers, los Vengadores descubrían un cuerpo congelado en el hielo que revelaba su identidad al deshelarse: El Capitán América. Éste contó a sus salvadores que llegó a ese estado cuando intentaba detener un misil creado por un enemigo suyo, un tal Barón Zemo. En la escaramuza murió su compañero Bucky y él cayó al mar, quedando congelado.

El suceso había tenido lugar a finales de la Segunda Guerra Mundial, y tendrían que pasar varios años para que alguien explicara cómo podía haber Capitanes Américas hasta mediados los años cincuenta (eran sustitutos voluntarios que querían mantener vivo lo que representaba su símbolo).

Su popularidad le llevó a tener aventuras en solitario, sin los Vengadores, a partir de Tales of Suspense nº 58, llegando a cambiar el nombre de la publicación por el de Captain America cuando ésta llegó al centenar. Fueron números felices para los lectores de Steve Rogers, con una gran cantidad de episodios realizados por un Jack Kirby en franca evolución. Tras Kirby, la serie tuvo un breve paréntesis de tres números realizados por el gran Jim Steranko (110,111,113) en 1968, antes de iniciar una carrera de calidad bastante aceptable durante casi cien números más. En estas entregas, el Capitán América se mostró como un liberal que hasta renunciaba a su papel superheroico motivado por un caso de corrupción política muy similar en intenciones al del Watergate (una vez más, el personaje reflejaba el sentir del ciudadano medio). Fueron cien números debidos a guionistas como Stan Lee, Gerry Conway, Steve Englehart y Jack Kirby y dibujantes como John Romita, Gene Colan y Sal Buscema. No ha vuelto a haber nada así; lo que le siguió ha sido, normalmente, artificial, mal escrito, mal dibujado y peor leído por los compradores. La única excepción podrían marcarla los correctos números realizados por Roger Stern y John Byrne (247-255).

Viñeta del Capitán Britania, debida a Alan Davis.

Capitán Britania

Marvel Comics

Personaje "oriundo" creado por Marvel, en 1974, para sus ediciones británicas mediante el intermedio del guionista Chris Claremont y el dibujante Herb Trimpe, cuyos únicos méritos británicos para recibir el encargo (aparte de los profesionales, claro) fueron haber nacido y estar residiendo, respectivamente, en el país de Shakespeare. El Capitán Britania dio más bandazos que una chalupa en una galerna hasta que el dibujante Alan Davis cogió el timón (en 1981) y lo llevó a puerto con la ayuda del guionista Alan Moore (a partir de 1983), en las revistas Daredevils y Mighty World of Marvel. Su colaboración fue memorable, se llevó todos los premios habidos y por haber de su país de origen, pero no fue muy bien de ventas. Moore fue sustituido por Delano (en 1985) como cronista del personaje en una revista que llevó su nombre, Captain Britain, hasta el cierre de la rama inglesa de Marvel. Chris Claremont, con la complicidad de Alan Davis, lo retomó para sus títulos de mutantes y acabó convirtiéndolo en partícipe de un supergrupo llamado Excalibur (ver Patrulla-X).

El Capitán Marvel según C.C.Beck.

Capitán Marvel

Fawcett Publications/D.C. Comics

Billy Batson, repartidor de periódicos, sigue a un misterioso individuo hasta una cueva oculta donde éste le confiesa llamarse Shazam y haberle designado su sucesor. A partir de ese momento, cada vez que Billy pronunciase la palabra SHAZAM se convertiría en un adulto superpoderoso con las cualidades de los dioses cuyas iniciales formaban las letras de su nombre (Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio). Desde ese momento no dejaría de luchar contra el mal, y más si estaba representado por el malvado Doctor Sivana.

Personaje creado en 1940 por Bill Parker, guionista y editor de la editorial Fawcett, obtuvo un éxito inmediato en manos del dibujante y guionista C.C. Beck, creándose toda una serie de derivados "Marvel" de igual resultado (entre los que se contaban hasta conejos y perros inteligentes con Marvel en el nombre y vistiendo variantes del traje). El tono ingenuo y un tanto dadaísta de sus aventuras dotó al Capitán Marvel de unos valores peculiares que lo distinguieron de sus colegas superheróicos, llamando la atención de críticos y estudiosos, máxime cuando en ellas trabajaron hasta dibujantes como MacRaboy.

Al único que no le gustaba fue a DC Comics que lo consideró un plagio de Superman y lo demandó ante los tribunales, solventándose el conflicto con el cierre de sus títulos en 1953. Posteriormente, DC compró los derechos del personaje y lo incorporó a sus publicaciones, llegando hasta a intentar un revival en 1972 dibujado por el propio C.C. Beck.

Ninguno de los intentos de revivirlo ha funcionado; diríase que ya no hay salida para un producto tan ingenuo.

Capitán Marvel

Marvel Comics

Extraterrestre de buena voluntad, desertor de su raza por mala, guardián del universo y uno de los pocos héroes Marvel que parece haber muerto definitivamente, aunque eso nunca se sabe. Creado por el dúo de Stan Lee y Gene Colan en 1968, siempre fue un superhéroe errático que cambió tres veces de uniforme en sus primeros treinta números y que no despegó hasta que Jim Starlin se ocupó de él en sus números 25 al 33. Aunque la media de calidad de su colección

siempre fue elevada a partir de su número 16 (gracias a la incorporación de Roy Thomas y Gil Kane al título), nunca tuvo una gran aceptación, tal vez por lo extraño de sus aventuras, como aquella del planeta minero con mineros extraterrestres montando burros robot.

En 1982, la editorial decidió crear un nuevo Capitán Marvel (femenino y negro) y, para evitar que hubiera dos personajes con el mismo nombre, decidió matar al antiguo. El encargado de hacerlo fue el mismísimo Jim Starlin, cuyo padre había fallecido poco antes de cáncer. El autor exorcizó su dolor personal mediante este trabajo, y el Capitán Marvel murió lenta y tristemente de cáncer en una de las historietas más sentidas y lacrimógenas del comic-book, último trabajo interesante que ha hecho Starlin.

Al Capitán le sobrevivieron una esposa, Eloysius, y un hijo, Legado. Starlin se dedicó a las sagas cósmicas y a destrozar a Batman en una serie de producciones teóricamente prestigiosas, pero de todo punto lamentables.

Cubierta rechazada de Captain Marvel debida a Marie Severin.

Castigador

Marvel Comics

Fascista con metralleta, ex-boina verde y decididamente anal, Frank Castle decidió que había una guerra entre ciudadanos y delincuentes a raíz de que estos le mataran a su familia. La guerra la estaban perdiendo los ciudadanos y había que hacer algo. Ni corto ni perezoso, desertó del ejército a seis meses vista de su licenciamiento, se cosió una camiseta con calavera en el pecho y se dedicó a matar a todo delincuente que pillase.

Claramente inspirado en los libros de The Executioner debidos al novelista Don Pendleton, el Castigador hizo su aparición en Amazing Spiderman nº 129, en una historia escrita por Gerry Conway y dibujada por Ross Andru. Su popularidad se fue afianzando gracias a apariciones en diversas publicaciones, llegando a tener hasta dos aventuras en solitario en la revista en blanco y negro Marvel Preview. Lo malo es que no todos los guionistas comprendían al personaje como Gerry Conway y acabó convirtiéndose en un psicópata que disparaba contra todo transgresor de la ley, incluidos los que se saltaban un semáforo en rojo.

En 1986, reciente el acto de vigilantismo de Bernard Goetz, apareció una miniserie de seis números que le devolvió a lo que era, merced al trabajo de Steven Grant, guionista mediocre que sí entendía al Castigador, y Mike Zeck, dibujante brillante que suele pillarse los dedos en los plazos de entrega y acabar

El Castigador según Mike Zeck.

sus tebeos con peor calidad que como los empieza. La miniserie The Punisher tuvo un éxito arrollador, inauguró la moda de superhéroes que matan en nombre de la ley (véase Lobezno o Motorista Fantasma) y propició la creación de un título propio en 1987, The Punisher, a la que le siguió un segundo en 1988, The Punisher War Journal, y un tercero en 1992, The Punisher War Zone, además de numerosos especiales, novelas gráficas, miniseries, etc...

No me encuentro con fuerzas para recomendar nada, ya que los guiones sólo llegan a la competencia en el mejor de los casos y pueden descender a abismos insondables en el peor. Por tanto, cómprese sólo por los santos.

Cerebus

Aardvark Vanaheim

Oricteropo antropoformizado creación del canadiense Dave Sim, que empezó siendo una parodia de Conan y acabó convirtiéndose en algo personal y completamente inimitable. Tebeo mensual editado en blanco y negro por el propio autor a partir de 1977, que demostró que la venta directa podía servir para vender cómic de autor. Tiene pretensiones de ser una obra de duración limitada(?) a 300 números(?). Toca temas políticos y religiosos, no haciéndole ascos a los

Memorable secuencia temporal de Cerebus. Por Dave Sim, claro.

análisis del feminismo, a contar las últimas horas de la vida de Oscar Wilde o a la ocasional parodia de superhéroes, integrándose todo ello en una larga trama abierta que permite incluir todo tipo de historias antes de llegar al hipotético número trescientos, donde morirá el protagonista. Aunque es obra de un solo autor, Sim cuenta con la inestimable ayuda de Gerhard, excelente fondista y colorista.

Su presencia en este diccionario está motivada por la multitud de referencias superheroicas que contiene la colección y que en un momento determinado le permitió seguir publicándose y crearse una clientela fija de compradores. Además, por supuesto, de su excelente calidad y su gran interés que le convierten en algo capaz de satisfacer a los paladares más exquisitos. Dentro de un orden, claro.

Challengers of the Unknown

D.C. Comics

Nacidos en 1957 y presentados en Showcase nº 6, los "retadores de lo desconocido" suponen el primer intento en solitario de Kirby de crear algo nuevo y perdurable. La teatralidad de los personajes, su definición en sencillos rasgos emocionales, la resolución del conflicto gracias a características puramente humanas son elementos que posteriormen-

te conformarían a todas sus creaciones. Cuatro personas se conocen en un accidente de avión y, considerando que viven con "tiempo prestado", aceptan cualquier tarea por terrible que parezca, dando preferencia a todas aquellas que contienen algún elemento de misterio. Extraterrestres, monstruos y científicos locos fueron sus enemigos habituales, y la fórmula funcionó tan bien que el mismo año de su nacimiento consiguieron colección propia.

Pero, sin Kirby, el título dio bandazos dejando de publicarse en varias ocasiones, hasta el punto de cerrarse en 1987 con sólo 78 números publicados. Posteriormente, en 1991, el guionista Jeph Loeb y el dibujante Tim Sale lo resucitaron con una miniserie de ocho números que era historieta pura y que, sin embargo, pasó completamente desapercibida. Se recomienda su búsqueda en los cajones de saldo de las librerías especializadas.

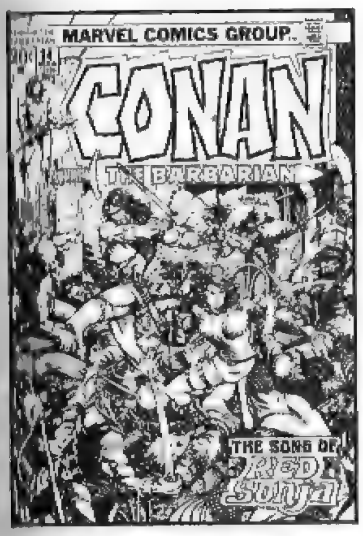
Cubierta de Challengers of the Unknown debida a Jack Kirby.

Portada doble de Clandestine. De Alan Davis, por supuesto.

Clandestine

Marvel Comics

El clan de los Destine está compuesto por una familia de inmortales nacidos del mismo padre y madre, de los que han heredado extrañas habilidades genéticas que los distinguen de los seres humanos normales. Colección creada, escrita y dibujada por Alan Davis, destaca con méritos propios por ser una serie entretenida, bien escrita y mejor dibujada. En la actual monotonía superheroica de personajes sufridos y masoquistas luchando interminablemente con los mismos enemigos, este título destaca por ser agradable, despreocupado y cifrar su interés en la aventura sin más. Una joya para todos los locos que hemos crecido leyendo superhéroes y que ya no encontramos uno que nos divierta como cuando eramos pequeños. Desgraciadamente, Alan Davis abandonó su criatura en el octavo número. No sabemos cómo lo han seguido sus sucesores, dado que no lo hemos mirado por deferencia al creador original.



Cubierta del último número de Conan que realizó Barry Smith.

Conan

Marvel Comics

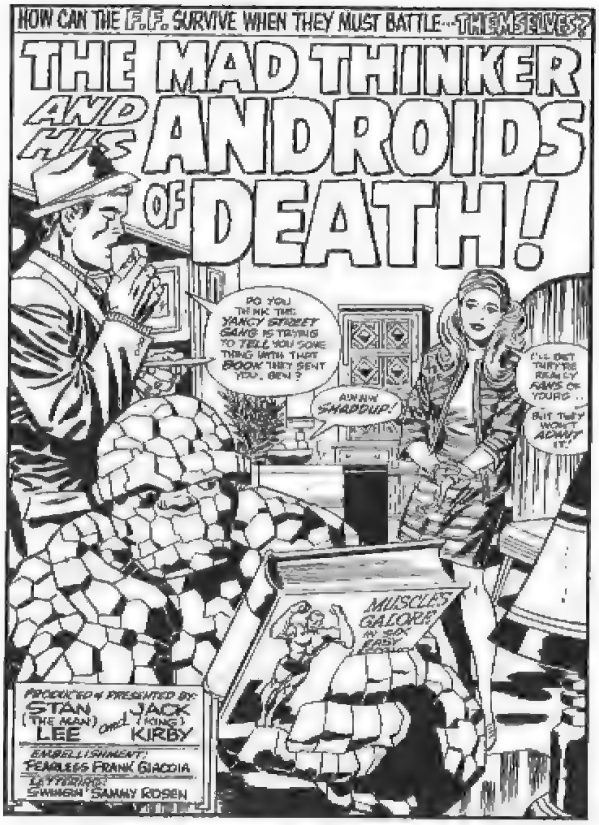
Personaje literario creado por Robert E. Howard en los años veinte y adaptado al comic por Roy Thomas, aprovechando el caos editorial de la década de los setenta. Publicado por la editorial casi como un favor a Thomas, único defensor del proyecto, los dibujos de Barry Smith primero y de John Buscema después acabaron convirtiendo el título en uno de los grandes superventas de la editorial. Esto generó varias publicaciones y posibilitó versiones en cómic de otros héroes de temática similar: bárbaros-guerreros que se enfrentan espada en mano a la magia y la brujería de una época más o menos ficticia y antigua.

Conan, the barbarian vio la luz en octubre de 1970, y a su éxito no fueron ajenos los excelentes guiones de Roy Thomas.

Concrete

Dark Horse Comics

Creado por Paul Chadwick en 1987, su aparición en el mercado fue una sorpresa por provenir del dibujante de una colección tan lamentable como Dazzler. Obviamente, eso no impedía que fuese un buen dibujante, pero sí ayudó a que sorprendiera la sutileza de sus historias, su apuesta ecológica y su aspiración naturalista, mediante un personaje tan grotesco como ese Concrete. Humano transplantado por extraterrestres a un cuerpo superpoderoso con aspecto de cemento (el "concreto" del título), su monstruoso aspecto le convierte en una celebridad solicitada en todas partes. Historieta amable y sencilla, de factura correcta, que brilló con luz propia al nacer en un mercado dominado por la mediocridad más absoluta. Posiblemente no habría tenido ni la mitad de éxito de haber sido una obra europea.



Página de Fantastic Four debida a Jack Kirby.

Cosa, la

Marvel Comics

Miembro del grupo conocido como Los Cuatro Fantásticos, es un hombre atrapado en un cuerpo monstruoso y deforme que parece hecho con restos de una obra. Torturado y sufrido, pese a disimularlo con una fachada de cinismo, dotado de una fuerza a tono con su aspecto, pareció encontrar el consuelo en el amor que le profesaba Alicia, una escultora ciega que sentía la bondad de su corazón. Pero era un amor que se negaba a aceptar del todo debido al carácter claramente masoquista de la mayoría de los personajes Marvel. Creado por Jack Kirby, con una pequeña colaboración de Stan Lee, ha llegado a ser lo bastante popular como para generar un par de colecciones propias.

Cosa del Pantano, la

D.C. Comics

Monstruo creado en 1972 por el guionista Len Wein y el dibujante Berni Wrightson a raíz del éxito que tuvo una historia corta que realizaron un año antes (y publicada en House of Secrets nº 92). Alec Holland y su esposa Linda investigaban una fórmula biológica que aumentaba el poder regenerativo de las plantas, cuando estalló una bomba en su chaletito de los pantanos de Florida. La explosión mató a Linda Holland e hizo que su marido, empapado en la inflamable fórmula y envuelto en llamas, se hundiese en los pantanos. La fórmula y el pantano se combinaron para salvarle convertido en una monstruosa planta humana. Durante los diez números siguientes de Swamp Thing, Wein y Wrightson se dedicaron a hacer un repaso pormenorizado de los mitos clásicos del terror gótico, en narraciones sencillas y previsibles pero con una atmósfera y una puesta en escena que lo lanzaron al estrellato. El mérito correspondía al dibujante, que supo ilustrar los simples, y hasta tontos, guiones de Len Wein de forma tan eficaz que sus dibujos mejoraron la historia, haciendo que ésta se elevara con ellos. Len Wein aguantó poco tiempo tras la partida de Wrightson, y la serie cayó en una gran atonía que la llevó a su cierre en el número 24, con Alec Holland recuperando la humanidad perdida.

Por motivos que se me escapan, en 1982, el monstruo se hizo merecedor de

La Cosa del Pantano según Moore, Bissete y Tottleben.

un nuevo título. La cantidad decreciente de lectores que obtuvo decidió al editor de turno (curiosamente, era Len Wein) a intentar animar la cosa con el lema "de perdidos al río" contratando a un desconocido guionista inglés llamado Alan Moore. El nuevo escribidor cambió el concepto básico, aumentando poco a poco la cuadra de lectores y, de paso, revolucionó la industria del comic-book. Empezó matando al personaje en su primer número (el 20), para resucitarlo luego diciendo que Alec Holland nunca había sido un hombre convertido en planta, sino que era una planta creyendo ser Alec Holland. Fue el primer paso para convertir al monstruo en un dios elemental y hacerle partícipe de diversos relatos de terror que debían más al escritor inglés Clive Barker que a los mitos góticos que habían homenajeado sus creadores. El talento literario que desplegó Moore se complementó a la perfección con la, a priori, dudosa calidad gráfica de Steve Bissette y John Tottleben (que demostraron ser los dibujantes idóneos) y el conjunto logró que las historias resultasen interesantes hasta cuando no estaban bien rematadas. Tras el terror, Moore se dedicó a hacer experimentos narrativos, literarios, gráficos... abandonando a la Cosa del Pantano en su número 64, confesando no tener nada más que hacer con ella.

Su partida dejó a la serie en una grave tesitura: ¿quién tendría valor para coger la alternativa, y arreglárselas para no bajar el listón de calidad? El esforzado voluntario resultó ser el dibujante de los últimos números: Rick Veitch, guionista curtido y eficaz que había realizado ya varios trabajos interesantes para otras editoriales. Se enfrentó a la titánica tarea continuando la tónica experimental de los últimos números, variando los recursos narrativos en cada número, sorprendiendo continuamente, sustituyendo la densidad de su antecesor por el suspense y el virtuosismo estructural con una eficacia de ametralladora. No obstante, la felicidad del lector no duró mucho y apenas dos años después, en el número 87, Veitch abandonaba bruscamente la publicación, dejando la trama inconclusa, en manos de otro guionista y otro dibujante que la acabaron como pudieron. La Cosa del Pantano no ha levantado cabeza desde entonces y la mediocridad ha imperado en sus páginas, por mucho que sea una mediocridad de un tono más elevado que la media.

Comentario aparte merece la razón por la que Veitch abandonó la colección. El personaje estaba viajando hacia atrás en el tiempo y se había previsto un encuentro con el propio Jesucristo. La editorial temió posibles represalias y exigió al autor la supresión de ese capítulo en particular. Veitch se negó, afirmando que la escena estaba escrita con mucho tacto, era básica para el desarrollo de la trama y que antes prefería irse. Así que...

Crisis

D.C. Comics

Record de personajes en una cubierta. Por el voluntarista y esforzado George Pérez.

La larga historia de las publicaciones de D.C., que obligaba a remozar a sus héroes de cuando en cuando, tuvo una curiosa consecuencia: la creación de Tierras paralelas. Cuando apareció el Flash de los años sesenta, se estableció que el Flash de los años cuarenta pertenecía a otra dimensión. Era una idea curiosa que permitía empezar de cero con todos los superhéroes clásicos que se quisiera. Cada vez que la editorial le hacía el lifting a uno, la antigua versión pasaba a pertenecer a una tierra de otra dimensión, junto con sus enemigos, familiares y demás. Así, los Superman, Batman, Wonder Woman, de toda la vida dejaban de ser de la dimensión DC (por llamarla de algún modo) pasando a ser de Tierra-2 (ó 3 ó 4). Una buena idea para quitarse de encima lastre innecesario, y que servía para colocar a los personajes que compraba a otras compañías en quiebra. Pero, cada vez había más tierras paralelas y los lectores estaban cada vez más confundidos y desconcertados.

Para solventarlo, la editorial buscó una solución. Esta se presentó en la forma de una miniserie de doce números, llamada "Crisis en las Tierras Infinitas", con la que se reestructuraría el universo DC, reduciendo todas las dimensiones a una, haciéndolo así más manejable y accesible. También posibilitaría la recreación de figurones como Wonder Woman, Superman o Flash. Los encargados de tan ardua tarea (salían todos los superhéroes DC habidos y por haber) fueron el guionista Marv Wolfman, que dio pruebas de una profesionalidad y responsabilidad encomiables, y el dibujante George Pérez, que demostró que su afición a dibujar multitudes estaba a prueba de todo.

Todo fue bien y se reordenó el universo DC. Lo malo es que después volvió a desordenarse por falta de coordinación editorial. Cosas que pasan.

Crossfire

Eclipse

Personaje creado por Mark Evanier para su serie superheroica DNAgents, y que obtuvo título propio gracias a su atractivo planteamiento. De dudoso superheroísmo, las aventuras de Mark Endicott, prestamista de fianzas judiciales (profesión estadounidense de difícil explicación), se desarrollaban en el campo de lo detectivesco y la anécdota hollywoodense. El traje de Crossfire era heredado por Endicott del primer Crossfire, ladrón asesinado y cliente suyo. A medida que avanzaba la colección, Endicott rompía o perdía partes del traje hasta quedarse en su mínima expresión: un pasamontañas de colores, que llevaba con un traje de calle. El verdadero interés radicaba en sus historias humanas y en un dibujo eficaz que daba vida a la estupenda galería de personajes que poblaba sus páginas.

Mark Evanier y Dan Spiegle publicaron el primer número en mayo de 1984 y tuvieron que cerrarla en su número 26, en febrero de 1988, tras una accidentada carrera y un intento de salvar la colección pasándola a blanco y negro en sus últimos números. Los autores reincidieron en la temática, y en 1991 realizaron Hollywood Superstars para Epic/Marvel. Sólo fueron cinco más que legibles números.

La mínima expresión del uniforme de Crossfire, según Dan Spiegle.

Cuarto Mundo

D.C. Comics

Conjunto de títulos creados por Jack Kirby para la D.C. cuando abandonó Marvel en 1970. Empezando con una publicación ya establecida en el mercado como Superman's Pal, Jimmy Olsen (Jimmy Olsen, amigo de Superman), Kirby inició la creación de un mundo mitológico que iba más allá de los semidioses en que se habían convertido los superhéroes al uso para narrar una historia de proporciones épicas, con seres tan poderosos que eran dioses comparados con los humanos.

El conflicto entre el bien, representado por los ciudadanos de Nueva Génesis, y el mal, representado por el mundo de Apokolips, era tan grandioso que requería tres títulos más: New Gods, Mr. Miracle y Forever People. El enfrentamiento se desarrollaba en los cuatro a la vez, mostrándose en cada uno de ellos una faceta disinta del mismo. La única figura conocida de la editorial que participaría ocasionalmente en la saga sería Superman, siendo los principales protagonistas estos "Nuevos Dioses" y los

Doble página de Jack Kirby para New Gods.

humanos con los que, inevitablemente, acababan mezclándose.

La inventiva de Kirby era tan grande que en cada número presentaba un personaje o idea nueva, convirtiendo cada número en una continua sorpresa. Utilizó el concepto de página o de doble página como si fuera novedoso, desgranando un delirio gráfico tras otro en la cumbre de su madurez artística.

Kirby llevaba dos años planeando el proyecto y sufrió una gran desilusión cuando la editorial decidió rescindir las cuatro colecciones con la excusa de la escasez de ventas. Excusa razonable pero contradecida por algunas fuentes que sostienen que el auténtico motivo del cierre fue lo poco que gustaba a los jerifaltes eso del Cuarto Mundo (preferían algo más a tono con el resto de la producción de la casa). Fuese por un motivo o por otro, el caso es que Kirby tuvo que quedarse sin contar el final de la historia (un apocalipsis mítico que, finalmente, pudo contar quince años más tarde en una novela gráfica titulada The Hunger Dogs).

Cuatro Fantásticos, los

Marvel Comics

Grupo de superhéroes que inició el predominio de Marvel en el mercado, a raíz de su aparición allá por el año 1961. Fue creado por Jack Kirby y Stan Lee, siguiendo el éxito que en esos momentos tenían los personajes de D.C. Comics en general y la Liga de la Justicia de América en particular.

Kirby retomó uno de sus antiguos trabajos, Challengers of the Unknown, para sentar las bases temáticas y las relaciones entre los protagonistas, dejando que el diseño y los poderes de los personajes hicieran el resto. Tres hombres y una mujer hacen un corto viaje experimental en un cohete y son afectados por las radiaciones del cinturón Van Allen (consultar el libro de ciencias más próximo), adquiriendo poderes sobrehumanos. El piloto de la nave, Ben Grimm, se convirtió en la monstruosa Cosa, un ser horrible y pétreo de enorme fuerza y malas pulgas; el científico Reed Richards adquirió el poder de Plastic Man, pudiendo estirarse y alargarse como si fuera de goma; Johnny Storm, el más joven y propenso a perder su sangre fría, se convirtió en una acalorada Antorcha Humana, sin que se sepa hasta hoy por qué subió a bordo del cohete un ser tan inútil; y, para finalizar, Sue Storm, que estaba en el cohete por los mismos oscuros motivos que su hermano, adquirió el femenino poder de ser la Mujer Invisible, aunque más tarde se vería con el poder de proyectar maternales escudos protectores de fuerza invisible.

Como Marvel sólo editaba historias de monstruos con nombres imposibles como Grogg, Monste-roso o Fing-Fang-Foom, las primeras aventuras del grupo se desarrollaron según esa óptica, cubriéndose las espaldas con monstruos, marcianos y demás. La creciente popularidad de Fantastic Four permitió la aparición de otros muchos superhéroes, dejando definitivamente atrás el aspecto "monstruoso" del título.

Con el tiempo, Sue Storm y Reed Richards se casaron y tuvieron un hijo, convirtiendo el grupo en la perfecta representación del núcleo familiar en el universo Marvel, pese a que todas sus aventuras solían tener un marcado tono de ciencia ficción. Aunque sigue siendo un grupo popular, la mejor época de los personajes tuvo lugar en los primeros ciento un números que realizó Kirby, catarata continua de ideas y conceptos reutilizados de forma recurrente durante los últimos treinta años, sin perder vigencia en ningún momento. Además de ser una espléndida muestra de la evolución gráfica de Kirby, que alcanzó su cenit al final de la primera cincuentena, manteniéndose allí durante muchos años.

También son dignos de mención los números realizados por John Buscema según guión de Stan Lee en un tono muy semejante a su colaboración en Estela Plateada (números 107 al 140), la temporada que John Byrne estuvo al cargo del guión y el dibujo de la serie (números 232 al 290) y, sobre todo, los números que escribió y dibujó el siempre interesante Walt Simonson (números 337 al 354).

Cubierta desechada de Fantastic Four por Jack Kirby.

Daredevil

Marvel Comics

El minusválido del universo Marvel apareció directamente con serie propia en 1964. Creado por Jack Kirby, pero dibujado por Bill Everett según un guión de Stan Lee, el comic-book contaba la historia de Matt Murdock, un chaval que había prometido a su padre boxeador que no seguiría sus pasos y no se pelearía con nadie, dedicándose a la abogacía. Un accidente le dejó ciego, agudizándole los demás sentidos y haciéndole desarrollar un radar especial. La muerte de su padre le hizo asumir otra identidad para poder vengarle sin romper su promesa (cosiéndose de paso un traje tan mal conjuntado que sólo se explicaba por su ceguera). A partir de ese momento, y pese a lo desconcertante que parezca, detendría facinerosos en su identidad de Daredevil (o Dan Defensor, según una antigua traducción española) y los defendería en su faceta de abogado.

El funcionamiento de los poderes de Daredevil según Gene Colan.

Teniendo en cuenta sus más de trescientos números, se podría decir que siempre ha tenido una media de calidad bastante elevada. Los guionistas no solían bajar de funcionales y las pocas veces que no era así siempre había un Wally Wood o un Gene Colan para salvar la cosa con su espléndido trabajo (sobre todo en la época en que el personaje compartió cabecera con la Viuda Negra, heroína con quien andaba liado). En el número 164 dio inicio su mejor temporada, la del guionista-dibujante Frank Miller, que convirtió al "hombre sin miedo" en un trasunto de Batman y de Spirit, mientras desarrollaba su peculiar forma de narrar y se formaba como guionista. Llevó a su conclusión final la contradicción inherente al personaje y acabó su estancia en la serie con un último número (el 191) que bien podía haber sido el último en la vida de Daredevil. Para muchos, la colección debió cerrarse aquí; nadie habría podido mantener el listón tan alto.

Desgraciadamente, la editorial se molestó en demostrarlo. Los números si-

guientes fueron anodinos en el mejor de los casos y sólo la aparición de un dibujante progresivamente interesante, David Mazzucchelli, salvó el conjunto de la quema.

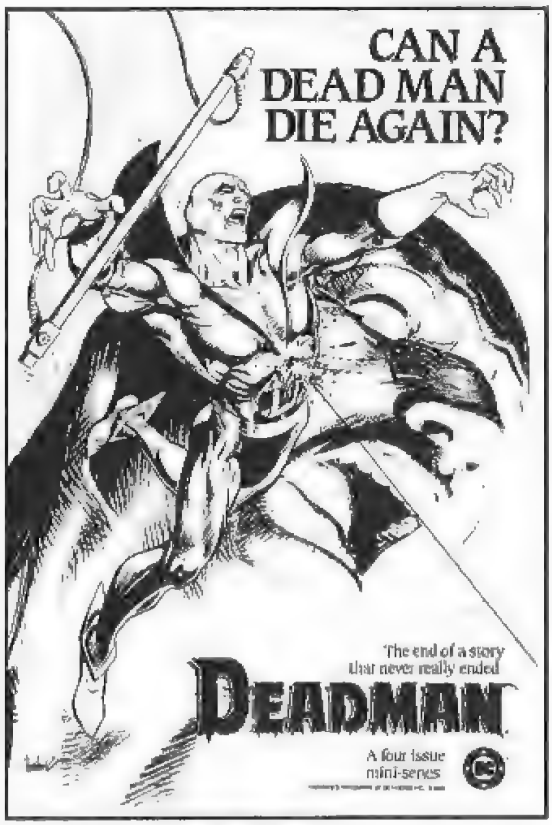
Miller volvió al título sólo como guionista y con un ya espléndido Mazzucchelli encargado del dibujo. Para él, el número anterior era el 191, en vez del 226, y remató al personaje. Le hizo perder el trabajo, la casa y la cordura, le hizo pasar un infierno del que saldría como un hombre nuevo, todo ello en una historia de claro simbolismo cristiano apropiadamente titulada "Volver a nacer". Cuando Miller y Mazzucchelli se marcharon, en el 233, Matt Murdock era un tipo equilibrado que utilizaba su traje rojo como un arma más, y en absoluto estaba obsesionado. Algo que cambiaría Ann Nocenti, su sustituta.

La temática de los siguientes números se inclinó por lo social y lo ético (dos constantes en el trabajo de Nocenti), desequilibrando otra vez al personaje y haciendo que pasara por otro infierno del que saldría más o menos restaurado. Fueron números que contaron con John Romita Jr. y Lee Weeks, dos dibujantes interesantes y preocupados por su trabajo. Habría sido otro espléndido colofón al personaje, pero, como es habitual en América, la colección siguió adelante, hundiéndose en los abismos de la penuria. Ultimamente, el dúo Chichester/McDaniel ha levantado la popularidad del personaje, gracias a un argumento y un dibujo interesantes a los que perjudica el hecho de que los guiones estén escritos con los pies.

Deadman

D.C. Comics

Acróbata circense asesinado por un francotirador manco (contratado, aunque parezca mentira), que se descubre con la capacidad de poseer los cuerpos de los vivos hasta que pueda encontrar a su asesino. Torturado y sufrido como pocos de sus colegas, este "hombre muerto" (o Deadman) se benefició de los dibujos de un Neal Adams en su etapa más histriónica y de los diálogos del guionista Jack Miller, ex-novelista rosa, convirtiéndose en un personaje clásico casi desde el momento de su aparición en Strange Ad-



Anuncio de la miniserie de Deadman, según García López.

ventures nº 205, único con dibujo de Carmine Infantino, allá por 1967.

Aunque su historia se interrumpió once números después, la peripecia personal del personaje encontró un final aceptable (o sea, a su asesino) en la espléndida miniserie que realizaron Andy Helfer y Jose Luis García López en 1986. Pese a ello, de vez en cuando aparece alguna nueva narración con él como protagonista. En el mundo de los superhéroes no hay RIP ni para los muertos.

Deathlock

Marvel Comics

Ciberpunk antes de que pudiera acuñarse el término, Deathlock fue un héroe futurista que vio la luz en 1974, en Astonishing Tales nº 25. Era un ciborg creado en el post-atómico año de 1990 para ser un asesino, y que intentaba recuperar la humanidad perdida. Su lucha contra el megalómano que lo había creado llamó tanto la atención como la doble personalidad implícita en sus diálogos con el ordenador implantado en su cerebro. Fue creado por el dibujante Rich Buckler, con la ayuda de una larga serie de guionistas amigos que iban desde Doug Moench a David Kraft.

Pese al innegable interés del personaje, y a tener un fiel puñado de seguidores, nunca llegó a obtener colección propia limitándose a sus once apariciones en Astonishing Tales, una posterior en Marvel Spotlight, varias de artista invitado en otras series y una última, en Captain America nº 286-288, donde se cerró felizmente la historia del personaje.

Cubierta de Captain America contando el final de la historia del primer Deathlock. Dibujo de Mike Zeck.

En 1990, fecha en que se suponía tenían lugar sus andanzas, Marvel resucitó al personaje con otra identidad y otros conflictos, más o menos semejantes al original. Los guionistas Dwaine McDuffie y Gregory Wright y los dibujantes Butch Guice y Denys Cowan, se encargaron de ello con poco o nulo interés para cualquier lector.

Demon

D.C. Comics

Otro de los títulos que Kirby creó para sustituir a las cuatro colecciones del Cuarto Mundo que le cerró la editorial. El primer número apareció en 1972 y contaba la historia del demonio Etrigan obligado por un hechizo de Merlín (el de Camelot) a tener una forma humana con el nombre de Jason Blood. La dualidad humano/demonio en constante pugna produjo un personaje de notable fuerza expresiva que, sin embargo, no superó los dieciséis números.

Pese a diversas apariciones en otras publicaciones de la casa, no fue hasta 1984, y a raíz de que Alan Moore lo utilizase en Saga of Swamp Thing nº 25-27, cuando volvió a llamar la atención. El guionista inglés había utilizado al demonio usando una perspectiva tenebrosa, haciéndole hablar en verso y centrándose en sus matices demoniacos. Su aterradora intervención permitió un posterior desarrollo del personaje en una miniserie de cuatro números debida a Matt Wagner (en 1987) también de excelente calidad y que hacía hincapié en el hecho de que humano y demonio eran dos personas diferente condenados a coexistir.

Por fin, en julio de 1990, y tras una breve aparición en Action Comics, obtuvo serie propia debida al guionista Alan Grant y al dibujante Val Semeiks, convirtiéndose definitivamente en un ser poco bondadoso, con mucha mala uva acumulada y, posiblemente, el mayor cerdo que podía encontrarse en el panteón demoniaco del Infierno.

Cubierta rechazada de la miniserie de The Demon, obra de Matt Wagner.

Detective Marciano

D.C. Comics

Nacido en 1955, en las páginas de Detective Comics nº 225, el marciano J'onn J'onnz (inicialmente presentado como John Jones) vino a ser el primer superhéroe que DC proporcionaba a la llamada Edad de Plata. Exilado a la Tierra durante trece años desde su planeta de origen, buscó una profesión terrestre que se pareciera a la que ejercía en su mundo, la de policía, y que justificase su presencia en la publicación. Sus casos no eran nada del otro jueves, pero resultaban lo bastante curiosos como para perdurar en el recuerdo de los lectores. Posteriormente regresaría a Marte para descubrir que su planeta había quedado destruido en una guerra: era el último marciano. El primer dibujante del personaje fue Joe Certa.

Sus aventuras como miembro de la Liga de la Justicia de América contribuyeron a aumentar su popularidad, no lo bastante como para conseguir colección propia, pero sí para obtener dos miniseries excelentes. La primera, de 1988, contaba cuatro números, se ocupaba de su herencia marciana (complejo de superviviente, visita al hogar desaparecido y eso) y era obra de J.M. DeMatteis y Mark Badger. La segunda, de 1993, contaba con tres números, estaba ambientado en los años cincuenta (paranoia, caza de brujas, conspiraciones secretas y beatniks) y era obra de Gerard Jones y Eduardo Barreto.

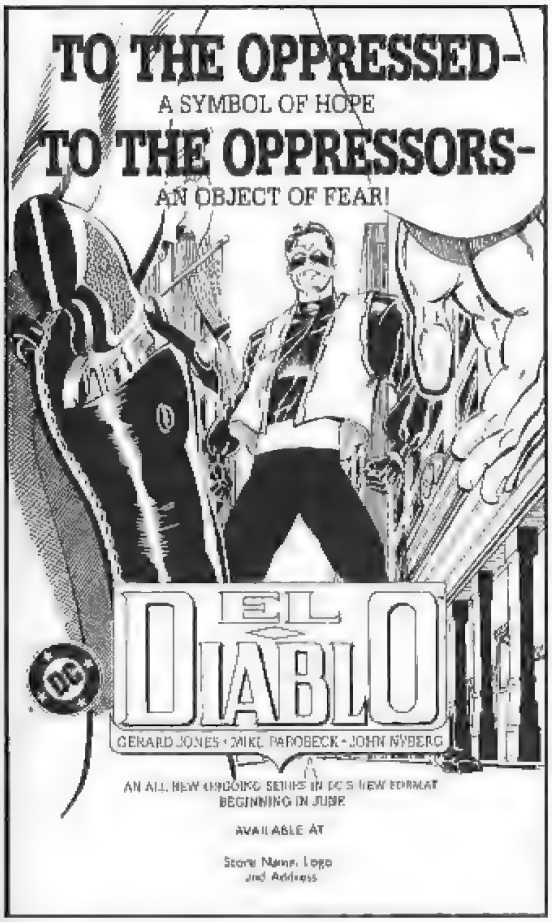
NOTA: Existe otro Detective Marciano, aparecido en 1953, en Batman nº78, llamado Ron-Kar. Parece ser que eso de que los policías visitasen la Tierra debía ser cosa corriente en Marte.

Anuncio de la segunda miniserie de Martian Manhunter, debida a Eduardo Barreto.

Diablo

D.C. Comic

En esta editorial hay dos personajes con ese nombre: uno era una especie de Zorro, con identidad secreta de paralítico, y es preferible relegarlo al olvido aunque Neal



Anuncio de la nueva serie estelar de El Diablo. El dibujo es de Marshall Rogers.

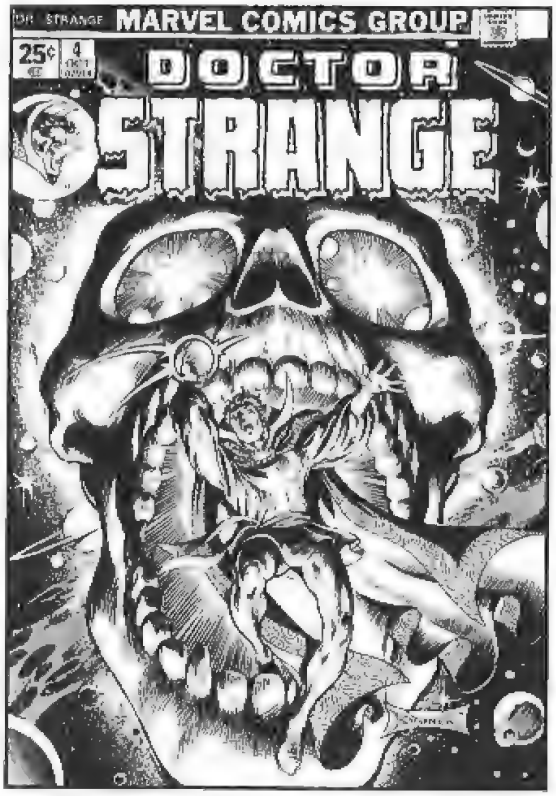
Adams dibujase algún capítulo. El Diablo que nos interesa es creación del competente guionista Gerard Jones y el estupendo dibujante Mike Parobeck. Rafael Sandoval es un concejal de un pueblecito llamado Dos Rios, cerca de la frontera de Texas con Méjico, que se pone una simple máscara para actuar de forma más o menos ilegal y no poner en peligro su imagen política. Era un planteamiento inhabitual nacido en agosto de 1989, que sus autores utilizaron para explorar temas sociales y políticos. El tráfico de influencias, la inmigración clandestina mejicana, la violencia callejera, los politiqueos y las divisiones Norte-Sur en un pueblo cuyos barrios bajos están compuestos casi exclusivamente por hispanos fueron algunos de los temas que se tocaron en sus 16 números de vida. Tebeo con pretensiones de realismo, acababa con el personaje teniendo una crisis ética y renunciando a su identidad enmascarada para dedicarse a defender al pueblo sólo como concejal. Algo que, tal vez, fuese lo menos realista de su corta carrera.

Doc Savage

Varias editoriales

Superhombre literario creado por Lester Dent (alias Kenneth Robeson) en 1933, claro precedente del concepto de superhéroe, con sus aparatos especiales, sus fantásticos escondites y su colorista grupo de compañeros. Ha sido objeto de diversas versiones en historieta por parte de las editoriales Gold Key, DC Comics, Millenium y Marvel. Destaca por méritos propios la versión de esta última en blanco y negro, con excelentes guiones de Doug Moench y dibujos de John Buscema y Tony DeZuñiga.

El Doc Savage de Adam Kubert.



Cubierta de Frank Brunner para la serie de Doctor Strange de 1972.

Dr. Extraño

Marvel Comics

Cirujano de manos lesionadas, mago y hechicero supremo de la dimensión del planeta Tierra, creado por Stan Lee y Steve Ditko, el Dr. Extraño es, sin duda, el personaje más extraño de los aparecidos en los años sesenta (en 1963, para ser concretos). La desbocada imaginación de Steve Ditko convirtió lo que podía haber sido otro Mandrake en un alucinante delirio gráfico que abrió nuevas posibilidades al guionista. Viajes astrales, dimensiones enloquecidas, brujos locos, monstruosos seres dimensionales, encarnaciones del universo y magos luchando con hechizos y contrahechizos representados de formas insospechadamente imaginativas por el dibujante de turno convirtieron a este personaje en uno de los más queridos por los aficionados.

Su aparición en Strange Tales nº 110 se prolongó hasta el 169, momento en que el personaje se apoderó de la cabecera rebautizándola con su propio nombre. Fue la primera de una larga serie de colecciones de éxito irregular, mantenidas por la validez del personaje y que se tambaleaban a medida que un guionista u otro se tomaba libertades y lo cambiaba a su aire. Aunque hay momentos interesantes a lo largo de su carrera, no hay duda de que la mejor época sigue siendo la de Lee/Ditko, vibrante y sorprendente como pocas, y de la que siguen copiando sus sucesores.

Dr. Fate

D.C. Comics

Personaje místico de medio pelo aparecido en More Fun Comics nº 55, allá por el año 1940, que se distanció notablemente del modelo Mandrake gracias a ser un individuo de discutible y relativa humanidad y gozar de la imaginación del increíble Gardner Fox (que, además de escribir los guiones, diseñó el aspecto del personaje que dibujaría Howard

Dibujo de Keith Giffen para la miniserie de Dr. Fate que apareció en 1987.

Sherman). El arqueólogo Sven Nelson y su hijo Kent encuentran la tumba del dormido brujo mesopotámico Nabu. Al morir el padre, el hijo quedó al cuidado del recién despertado Nabu. Tras muchos años de enseñanzas, Kent es considerado digno, se le da un casco, un medallón y una capa y, hala, a luchar contra el mal haciéndose llamar Dr. Fate. Personaje con solera, ha estado en todos los supergrupos DC habidos y por haber, sin conseguir un mal título propio hasta 1987. Y, encima, limitado a sólo cuatro números.

Éste, debido a J.M. DeMatteis y a Keith Giffen (argumentista curioso y dibujante interesante con demasiada tendencia al plagio), nacía a raíz de las Crisis y reconstruía al personaje haciéndole participar en una eterna guerra mística entre el Caos y el Orden (directamente fusilada de las obras de Moorcock) y convirtiendo a Nabu en un rebelde Señor del Orden. Sus ventas posibilitaron la creación de un título regular al año siguiente, en el que DeMatteis se haría cargo del guión, corriendo esta vez el dibujo de parte de Shawn McManus. Obtuvo cierto éxito (pese al tufillo misticoide que cada vez pesa más en los guiones de DeMatteis) y la historia pudo concluirse en el número 24.

A DeMatteis le sustituyó el estupendo William Messner-Loebs, que se dedicó a responder a la eterna pregunta de porqué los superhéroes no dedican su poder a resolver los problemas del mundo. Utopía y fascismo, responsabilidad y ética fueron los temas de los dieciocho números que escribió y que tuvieron el destino habitual de los buenos trabajos en comic-book: pasar desapercibidos. Y eso que contaban con un buen dibujante, Vince Giarrano. Claro que no dibujaba músculos como si fueran excrecencias cancerosas como sus contemporáneos con éxito. Igual fue por eso.

Drácula

Marvel Comics

Monstruo literario creado por el novelista gótico Bram Stoker allá por 1897 y que ha sido objeto de numerosas versiones cinematográficas e historietísticas. Marvel lo incorporó a su panteón de per-

sonajes mediante la serie Tomb of Dracula, aparecida en abril de 1972, inaugurando el enorme panteón sobrenatural que hoy se codea con los superpoderes (tras Drácula vendrían el Hombre Lobo, Frankenstein y demás, todos ellos con cabecera propia o casi). Colección creada por un equipo editorial e iniciada por el guionista Gerry Conway, fue el guionista Marv Wolfman quien la lanzó al estrellato tras hacerse cargo de ella en el sexto número. Se cerró en 1979, en su número 70, por diferencias con el director editorial Jim Shooter. La colección tuvo la fortuna de contar siempre con el dibujante Gene Colan, que realizó aquí uno de los mejores trabajos de su carrera. En manos de Wolfman y Colan, la serie se convirtió en un folletín de aventuras sobrenaturales espléndidamente resuelto, con un reparto de personajes memorables. A su cierre, se intentó continuar al personaje en una revista en blanco y negro, pero las disputas con Shooter provocaron que tanto guionista como dibujante acabaran yéndose a otra editorial que les recibió con brazos abiertos.

Carente de serie propia, Drácula sigue siendo un invitado en los títulos de Marvel Comics. Por supuesto, al ser un personaje de dominio público, hay otras editoriales que han realizado sus propias versiones, en ningún caso tan interesantes como la de Marvel.

Ultima página de la serie Tomb of Dracula. Dibujo de Gene Colan, por supuesto.

Dreadstar

Marvel Comics / First Comics

Personaje creado por Jim Starlin como parte del reparto de su "Odisea de la Metamorfosis" que se serializó en la revista Epic a partir de su primer número aparecido en 1980. Dos años después acabó obteniendo serie propia por ser el único superviviente de la historia (se destruía la Vía Láctea entera). Vanth Dreadstar luchaba en una galaxia lejana contra la tiranía de la Iglesia de la Instrumentalidad, claramente "inspirada" en las obras del escritor Cordwainer Smith. Eran pintorescas aventuras de ciencia ficción, de claro caracter superheroico, que inauguraron la línea Epic de Marvel, donde los autores conserva-

Viñeta de Dreadstar, cuando lo escribía y dibujaba Jim Starlin.

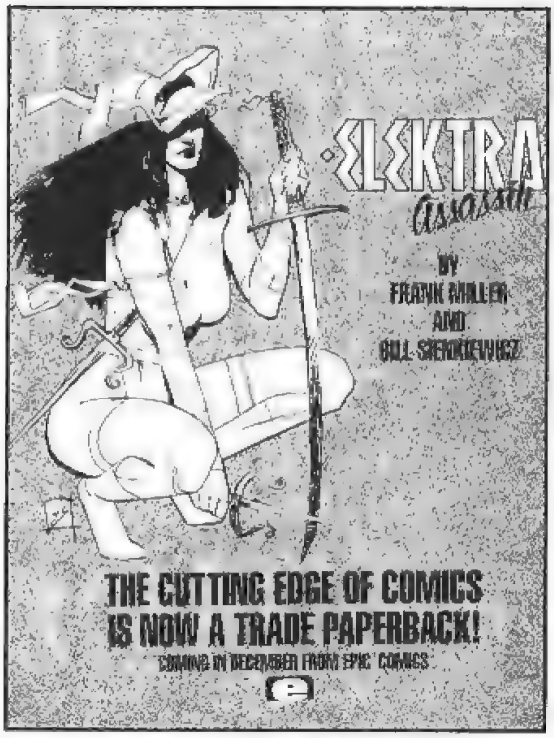
ban la propiedad intelectual de su trabajo. Esto permitió que, veintisiete números después, Starlin se fuese con Dreadstar a otra editorial: First Comics, que continuaría la numeración hasta su cierre (de colección y de editorial). En la actualidad, ha sido retomado por la editorial Malibu, para su sello Bravura.

Trabajo mediano de Jim Starlin, mínimamente legible, de transición entre su etapa interesante y su etapa vergonzosa, goza de personajes bien construidos que permitieron al guionista Peter David crear con ellos una entretenida space-ópera, cuando Starlin los dejó en sus manos (reteniendo los derechos, claro está).

Elektra

Marvel Comics

Femme Fatale por excelencia, de orígenes semejantes (plagio confeso) a la Sand Saref de Spirit, esta ninja asesina a sueldo fue creada por Frank Miller para ser la contrapartida de Daredevil y, de paso, su desequilibrio. Su carácter de alma perdida y su relación amor-odio con Daredevil la convirtieron en un personaje popular, sobre todo a raíz de su muerte, una de las pocas de Marvel con una finalidad dramática válida. El mismo Frank Miller se encargó de resucitarla un año después para hacer que encontrase la paz interior que tanto le había faltado.



Anuncio de Bill Sienkiewicz para la miniserie de Elektra que realizaría según guión de Frank Miller.

Posteriormente, Frank Miller escribió una historia de los años jóvenes de Elektra que dibujaría Bill Sienkiewicz a todo color. Plagada de humor negro, situaciones intencionadamente absurdas y un virtuosismo gráfico inhabitual en el comic-book, su Elektra: Assassin de ocho números acabó de lanzar al personaje al estrellato. Una obra posterior, Elektra Lives Again, confirmó el atractivo del personaje pese a lo desigual del resultado (esta vez con Miller haciéndose cargo de guión y dibujo, apoyado por la excelente colorista Lynn Varley).

Elementals

Comico

Aparecidos en un especial de Justice Machine, en 1985, los Elementals dieron pie a un buen comic-book. Su autor, Bill Willingham, planteó un entorno creíble para los protagonistas, haciendo especial hincapié en cómo afectaría al gran público la existencia de superseres, no olvidándose ni de la típica oferta de Playboy a una de las chicas del grupo. Aventuras bien contadas con un dibujo reminiscente de John Byrne que se fueron al traste tras dejar el autor la serie. Diversos problemas contractuales con Comico hicieron que comprar el título se convirtiera en toda una aventura, no sabiéndose cuándo saldría un número, quién lo haría o si el contenido era lo que debía ser (recuerdo con escalofríos un "especial

Elementals según Steve Butler.

trajes de baño" lucidos por los protagonistas). Así, lo que empezó siendo la única colección independiente, y competente, de superhéroes puros y duros editada al margen de las grandes editoriales acabó siendo una de las peores.

Willingham lleva una temporada dedicado al comic erótico, especialmente a su Ironwood, y no se sabe si volverá a ocuparse del grupo cuando se aclare el contencioso legal que mantiene con Comico por la propiedad intelectual de su creación.

Espectro

D.C. Comics

Escrito por Jerry Siegel, creador de Superman, y dibujado por Bernard Baily, debe ser el fantasma con más éxito del comic-book (con la posible excepción de Casper, el fantasma amistoso, pero no entremos en eso). Jim Corrigan, policía duro como pocos, era asesinado en More Fun Comics nº 52 allá por 1940, y volvía convertido en un vengativo y pálido fantasma vestido de verde. Con una gran panoplia de poderes debida a su estado fantasmal, podía tomar su antigua forma de ser vivo y vivir una doble vida luchando contra la maldad del mundo.

Cubierta de Mike Kaluta para la tercera serie de The Spectre.

Extrañamente perdurable, sobrevivió a lo largo de los años en todo tipo de colecciones hasta que Gardner Fox le resucitó, por así decirlo, en Showcase nº 60, con dibujos de Murphy Anderson. Esta vez la entidad espectral compartía el cuerpo de un Jim Corrigan vivo y consiguió una colección propia en 1967, The Spectre, que no superó la decena de números. Pese a su obvio fracaso, la editorial ha intentado resucitar varias veces al personaje para verlo morir a continuación (en todos los sentidos), llegando a tener dos series más y estancias variadas en otros títulos de la casa. Una de ellas estuvo al cargo del guionista Michael Fleischer, que demandó al escritor Harlan Ellison por declarar a la revista de crítica Comics Journal (también demandada) que sus guiones para la serie contenían ideas de persona desequilibrada.

Con el tiempo, lo que era un simple fantasma vengativo y/o justiciero ha acabado convirtiéndose en un ser casi omnipotente utilizado en toda clase de conflictos cósmicos y juiciofinaleros. Tal vez sea por esto por lo que el personaje no parece calar bien en el público; es demasiado poderoso para ir por ahí luchando con delincuentes de baja estofa.

Estela Plateada

Marvel Comics

Personaje creación exclusiva de Jack Kirby para el Fantastic Four nº 48 (Stan Lee se quedó a cuadros cuando lo vio; no aparecía en el argumento que le había pasado al dibujante). Exiliado de su planeta, atrapado en la Tierra por haberla defendido ante su patrón Galactus "el devorador de mundos" y temido y odiado por los humanos con los que se ve obligado a convivir, pronto se convirtió en un personaje popular merecedor de una serie propia en 1968, dos años después de su creación. Silver Surfer contó con los mejores guiones de toda la carrera de Stan Lee, mostrando un personaje sufrido, noblote, torturado y lleno de dudas al que su guionista quiso convertir en un Hamlet superheroico. El dibujante fue un John Buscema pletórico de inventiva y hallazgos que o hizo aquí la obra de su vida o le andó muy cerca. Fueron dieciocho números memorables que siguen pudiendo disfrutarse hoy en día, pese a su filosofía ingenua y populachera con pretensiones de trascendencia. Melodrama en estado puro.

Tras esta serie, Estela Plateada siguió siendo un invitado ocasional en los demás títulos Marvel hasta que en 1987 obtuvo una nueva colección con su nombre. Sigue publicándose hoy en día, y no vale la pena demorarse en ella.

Estela Plateada según John Buscema.

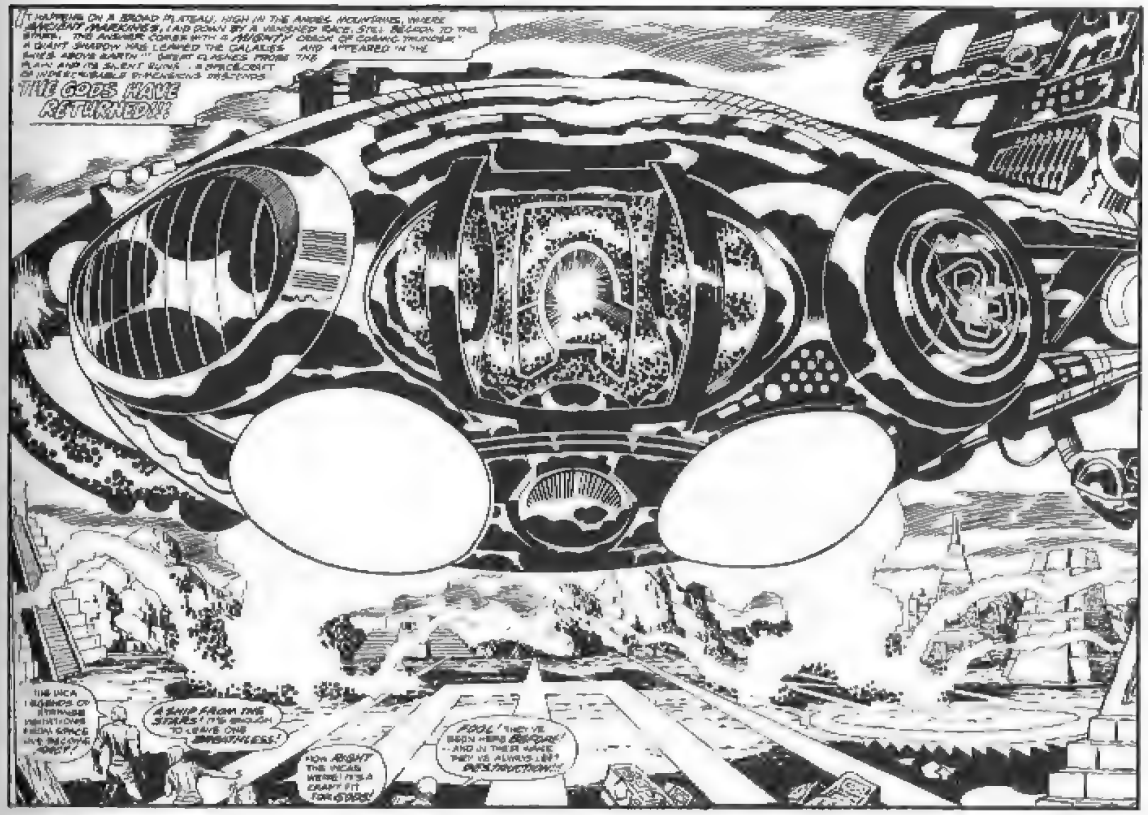
Eternos

Marvel Comics

Raza de seres tirando a inmortales, trasuntos de los dioses griegos. Creados por Jack Kirby en 1976, a su regresó a Marvel, tras cinco años de trabajar en la competencia. Ultimo trabajo interesante de su autor, bebía en los libros de Von Daniken para crear un conflicto planetario que se movía en tres frentes: dioses extraterrestres que venían a juzgar la validez de la Tierra para seguir existiendo, dos razas ocultas de inmortales sobrehumanos creadas por esos mismos dioses hace millones de años antes y los simples humanos. Kirby nunca pudo resolver el conflicto al cancelarse Eternals en su número 19.

El guionista Roy Thomas, retomó la línea argumental y los personajes de la serie, concluyendo la historia en The Mighty Thor nº 300, incorporándolos al universo Marvel al que antes no pertenecían.

Doble página de Eternals debida a Jack Kirby.



Flash

D.C. Comics

Obra del prolífico guionista Gardner Fox y de un oscuro dibujante llamado Harry Lampert, el primer número de Flash Comics apareció en 1940. El estudiante Jay Garrick sufría un accidente con agua pesada experimental (les juro que no me lo invento) y acababa teniendo el poder de correr a gran velocidad. Lógicamente, esto le indujo a luchar contra el crimen, los nazis y todo el que le pareciera mal hasta que se retiró con su serie en 1949. Fue una idea que llamó la atención y obtuvo un merecido éxito, el suficiente como para que se resucitase en 1956, en el cuarto número de Showcase.

Cubierta de The Flash debida a Carmine Infantino.

El editor de DC, Julius Schwartz, junto con el guionista Bob Kanigher planearon la nueva versión del personaje, ayudados por el dibujante Carmine Infantino. Esta vez le tocó el turno a Barry Allen, un policía forense que siempre llegaba tarde a todo. Un rayo alcanzaba unos productos químicos y, hala, a correr por el camino del éxito, haciendo posible que en 1959 se resucitase Flash Comics a partir del número 105 como si no hubiera faltado ningún mes a la cita del quiosco. En el 110 un chaval llamado Wally West le visitaba, sufría un accidente semejante al suyo y adquiría los mismos poderes, llamándose Kid Flash. En el 123 sucedió lo impensable: conocía al Flash original. Resultó que Jay Garrick pertenecía a una dimensión paralela y que Barry Allen conocía toda su historia por haberlas leído de pequeño en tebeos (el guionista de los cuales, un tal Gardner Fox, resultó haber soñado todas sus aventuras). Un concepto intrigante que con el tiempo acabó creando

un verdadero caos (véase Crisis).

Barry Allen acabó muriendo heroicamente en las Crisis, dejando su puesto a un Kid Flash ya crecidito. Su colección murió con él en el número 350, pero dos años más tarde, en 1987, nacía Flash, con Wally West como nuevo titular, de la mano de Mike Baron, al guión, y Butch Guice, al dibujo. Y en esas estamos, con un nivel aceptable en el que destaca la temporada escrita por el excelente dialoguista Messner-Loebs (la menos superheroica del mundo). En el apartado artístico ha ido de capa caída, con la posible excepción del reciente y prometedor Mike Wieringo.

Flecha Verde

D.C. Comics

Las andanzas del arquero Flecha Verde y su alegre compañero Veloz (Speedy es su nombre inglés) empezaron en More Fun Comics nº 73, en 1942, de la mano del editor-guionista Mort Weisinger y el dibujante George Papp. El Oliver Queen de la Edad de Oro era un millonario aficionado a la cultura india y excelente arquero que acababa luchando contra el crimen por pura casualidad y aburrimiento en compañía de un ahijado llamado Roy Harper. El nombre de Flecha Verde provenía de un comentario que hizo uno de sus primeros delincuentes capturados. Aunque curioso, nunca pudo aspirar a un título propio.

Años después, concretamente en 1958, Adventure Comics nº 250 presentó un nuevo Oliver Queen (Oliverio Reina para los hispanoparlantes) de la mano de Jack Kirby. Este también era millonario, pero había aprendido el arte de la arquería al quedarse abandonado en una isla desierta y tener que cazar de algún modo. También contaba con un ahijado llamado Roy Harper que se convertiría en Veloz y también carecería del éxito necesario para generar una serie propia, conformándose con aparecer en colecciones de toda catadura hasta bien entrada la década de los ochenta. Entre estas destacó la de Green Lantern que por un tiempo compartió cabecera con el superhéroe que nos ocupa, a raíz de unos inte-

Flecha Verde y Linterna Verde según versión de Neal Adams.

resantes números coyunturales, debidos al guionista Denny O'Neil y al dibujante Neal Adams, donde se hacía un repaso de tintes sociales a todos los problemas del país (incluído el de la droga, con un Speedy heroinómano).

Su principal logro en solitario fue una correcta miniserie de cuatro números editada en 1983, debida a Mike W. Barr y Trevor Von Eden. Tanto la miniserie de 1987, The Long-bow Hunters debida a Mike Grell como la serie que generó al año siguiente, repitiendo autor, deberían relegarse al olvido por su pedantería, inutilidad y estupidez.

Furia, Nick

Marvel Comics

Sargento del ejército estadounidense, exmiembro de la CIA, jefe de la organización gubernamental de recontraespionaje conocida como SHIELD, la apretada biografía de Nicholas Furia empezó a ser conocida para los lectores en 1963 con Sgt. Fury and his Howling Commandos. Stan Lee y Jack Kirby crearon con él un sargento del ejercito americano que luchaba en la 2ª Guerra Mundial junto con un colorista grupo de comandos que aguantó 167 números en la brecha. Pero, el mismo año de su creación, en Fantastic Four nº 21, le presentaban como coronel de la CIA, reintroduciéndolo en la actualidad y haciendo que en 1965 pudiera convertirse en dirigente de SHIELD, ganando en el proceso un parche en el ojo. El choque entre su personalidad de andar por casa y la sofisticada tecnología en que se movía le hicieron terriblemente popular desde su primera aparición en Strange Tales nº 135, convirtiéndose en uno de los personajes más queridos del universo Marvel. Algo que se acentuó con la posterior intervención de Jim Steranko en el guión y el dibujo, produciendo toda una serie de números memorables (Strange Tales nº 151-168 y Nick Fury, Agent of SHIELD nº 1-3,5) a tono con la fiebre que James Bond acababa de crear en el cine.

Aunque el personaje es de por sí interesante, no ha tenido la suerte de contar con muchos autores posteriores de interés, mereciendo reseñarse sólo la contribución de Howard Chaykin, para explicar cómo era posible que un septuagenario tuviera ese aspecto y siguiera dándose de tortas con los malos. Una fórmula especial que retardaba el proceso de envejecimiento era la respuesta.

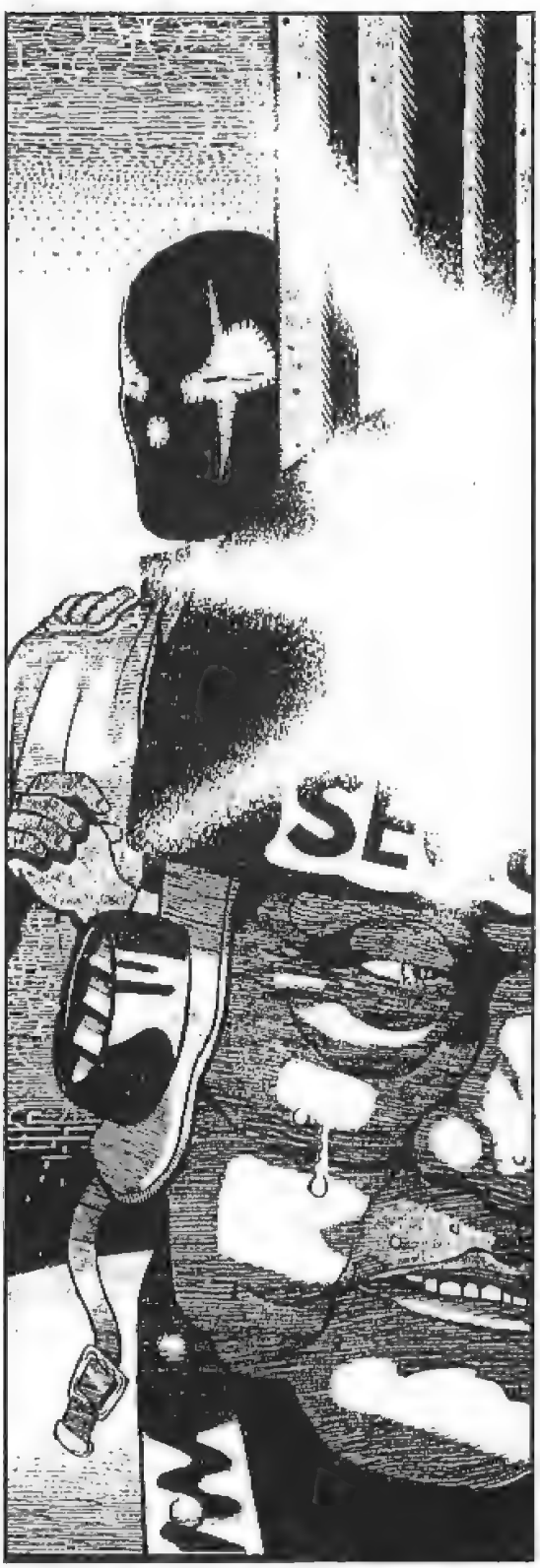
Cubierta de Nick Furia obra de Jack Kirby.

Grendel

Comico/Dark Horse

Demonio, fuerza invisible, representación de la agresividad que parece poseer a diversos individuos con diferentes resultados. Concepto creado por Matt Wagner en 1983 y proseguido en una serie de 1986, de la que sólo haría el guión (con la excepción de cuatro números también dibujados por él), cancelada en 1991, cuarenta números después, por problemas contractuales con la editorial. En 1992, Wagner llevaría su personaje a Dark Horse, donde lo proseguiría con diferentes autores.

Gozando de una media de excelente calidad, lo que empezó siendo un análisis de la agresividad ha acabado siendo una ristra de aventuras futuristas. La primera etapa, en Comico, contaba con excelentes guiones de Matt Wagner y una selección de dibujantes atípica pero interesante, entre los que destacó Tim Sale, atreviéndose con toda clase de temas, incluyendo los políticos y religiosos. La segunda etapa, en Dark Horse, destaca por la irregularidad de los guiones, tanto de Wagner como de otros autores, y una excelente media de dibujantes. No obstante, el férreo control editorial ejercido por su creador y por la editora Diana Schutz hace que Grendel siga siendo una serie a tener en cuenta cuando hacemos la compra mensual.



Grendel según Bernie Mireault, su tercer dibujante.

Hawkman

D.C. Comics

Hawkman según Joe Kubert.

Dicen las crónicas que el primer Hawkman nació cuando el guionista Gardner Fox vio a un pájaro coger una ramita para construir su nido y se preguntó lo que pasaría si la ramita fuera un malhechor y el pájaro un hombre con alas. Dejando al margen la forma en que a un guionista se le pueden ocurrir las ideas más peregrinas, el caso es que en enero de 1940 las páginas de Flash Comics alumbraron el nacimiento de un nuevo héroe: Hawkman.

Un científico millonario, coleccionista de armas antiguas, llamado Carter Hall descubre que es la reencarnación del príncipe egipcio Khufu que fue sacrificado por el malvado Hath-Set, junto con su prometida Shiera, ante el altar de Anubis, el dios Halcón (ya sé que el dios Halcón suele ser Horus, pero no es culpa mía). Tras descubrirlo, sale a la calle, ve a una muchacha, reencarnación de Shiera, y a un tal profesor Hastor, reencarnación de Hath-Set. Lo primero que hace es vestirse de dios Halcón y usar su último descubrimiento, un metal antigravitatorio llamado "noveno metal", e ir tras Hastor. Fue el principio de una larga carrera detectivesca contra seres sobrenaturales y fantásticos, tras hacerle un traje similar a Shiera. Ambos desaparecieron en el limbo de los superhéroes a principios de los años cincuenta. No obstante, no podemos dejar de mencionar a los principales dibujantes que le dieron vida: Dennis Neville, eficaz plagiador de Alex Raymond y un joven Joe Kubert que se encargó del personaje a mediados de los años cuarenta, cuando un joven Robert Kanigher empezó a colaborar con Gardner Fox en los guiones.

Tiempo después, en los años sesenta, Julius Schwartz se planteó resucitar otro héroe de la casa que pudiera tener tanto éxito como los recientemente resucitados Linterna Verde y Flash y encargó a Gardner Fox y Joe Kubert una nueva versión de Hawkman. Esta apareció en febrero de 1961, en los números 34 al 36 de Brave and the Bold y era un extraterrestre procedente del planeta Thanagar al que se le encargaba capturar a un preso fugado a un mundo perdido llamado Tierra. Katar y su colega Shayera Hol acabaron instalándose en la Tierra con el nombre de Carter y Shiera Hall para estudiar los métodos policiales de la Tierra.Aunque Katar pareció aprender rápidamente lo que era la lógica deductiva, siguió utilizando una impresionante panoplia de armas antiguas contra sus adversarios, rechazando el armamento moderno y haciendo que el lector se cues-

tionase la lógica de un mundo extraterrestre donde coexisten el viaje espacial y las mazas de guerra (Flash Gordon, ¿recuerdan?). Tuvo mucho éxito, y su popularidad se mantuvo pese a la cancelación de su propia serie en el número 27, convirtiéndose en invitado recurrente de los demás títulos de la casa. En los años ochenta se intentó resucitar su colección en un par de ocasiones, pero fue inútil; los guionistas no supieron aprovechar las cualidades inherentes a Hawkman y siempre les quedó demasiado ridículo como para sobrevivir incólume en los años ochenta. Necesitaba un guionista competente o remozar la fachada.

Las dos cosas acabó recibiéndolas de un autor mediocre pero profesional llamado Timothy Truman que actualizó al personaje en clave de ciencia ficción (mediante una miniserie llamada Hawkworld, aparecida en 1989), convirtiendo al planeta Thanagar en un mundo decadente, poblado de guerreros y gladiadores corruptos. Katar Hol (con Shayera) aprovechaba su misión de localizar un fugitivo en nuestro planeta para "huir" de esa sociedad corrupta y buscar nuevos valores con los que vivir. Aún así, y pese a su lavado de cara, Hawkman sigue sin despegar, limitándose a reunir un público fiel que mantiene su serie en la calle sin conseguir la popularidad de que gozó en el pasado.

Hombre Cosa

Marvel Comics

Monstruo tenebroso y descerebrado, ser empático que reacciona ante las emociones y que odia el miedo ("todo el que conoce el miedo arde al contacto del Hombre Cosa"), fue creado por Gerry Conway y Gray Morrow en 1972 en Fear nº 10, siguiendo la vena "monstruosa" iniciada con Drácula. Pero, fue el guionista Steve Gerber, que se hizo cargo dos números después, quien supo hacer algo con un personaje que básicamente se limitaba a verlas venir. La imaginación enfermiza y desmadrada de Gerber

Cubierta para un número especial de Man Thing debida a Frank Brunner.

convirtió al Hombre Cosa en un catalizador, un intérprete de emociones que acababa siendo atraído por todos los que pasaban por el pantano que le servía de casa. Ah, como era de rigor en una evidente "inspiración" de La Cosa del Pantano, también era un científico que se inyectaba una fórmula que interactuaba con el pantano convirtiéndole en "eso".

De Fear nº 19 pasó a Man-Thing nº 1, que salió a la calle en enero de 1974 para durar sólo veintidos números. Durante esa etapa los buscadores de la Fuente de la Juventud, los matrimonios que se odian, la quema de libros, los cultos satánicos, los asesinos en serie y la autojustificación se convirtieron en un intrigante espectáculo, grotesco y humano gracias al extravagante talento de Steve Gerber (y más cuando se apoyaba en el dibujo de Mike Ploog, ideal para la empresa, con su estilo a lo Eisner).

En 1979 se intentó resucitar la colección, pero no pasó de la docena de números. Era obvio que Chris Claremont, guionista de indiscutible talento, no era Steve Gerber. De hecho, por aquel entonces, ya no lo era ni el propio Steve Gerber.

Hombre de Hierro

Marvel Comics

Enfermo crónico del universo Marvel, representa la conjunción del hombre y la máquina. Primero tenía el corazón débil, después tuvo un trasplante y se volvió alcohólico para pasar a ser tetrapléjico debido a un disparo de una amante trastornada, curarse y coger un cáncer nervioso que acabó matándole, pero una posterior cura mediante hibernación le devolvió al mundo de los vivos, aunque últimamente anda algo impotente. Todo un pupas.

Creado por Stan Lee y Jack Kirby en marzo de 1963 para Tales of Suspense nº 39, y poseedor de título propio a partir de mayo de 1968, Iron Man es Tony Stark, un playboy millonario científico y fabricante de armas, que, a raíz de ser capturado por los rojos en Vietnam, se construye una armadura que además sirve de "pulmón de acero" para su cora-

El Hombre de Hierro según John Romita Jr.

zón enfermo. En ningún momento se explicó cómo pudo realizar semejante hazaña tecnológica en una cabaña perdida en la jungla, pero no nos fijemos en esos detalles. Sufrido como pocos, Stark ha pasado por OPAs hostiles, expropiaciones indebidas, sanciones gubernamentales y confiscación de todos sus bienes para acabar siempre alzándose de las cenizas en perfecta representación del sueño americano. De interés mediano, sólo merece la pena destacar la labor realizada por dibujantes como Gene Colan, George Tuska o John Romita Jr. Y, de paso, tal vez el hecho de que se volvió pacifista a finales de los años sesenta, negándose a seguir inventando armas, cosa muy mal recibida por sus clientes.

Howard, El Pato

Marvel Comics

Howard el Pato meditando su fracaso en las elecciones presidenciales. Dibujo de Gene Colan.

Especie de Pato Donald civilizado proveniente de otra dimensión, dio pie a una de las series más brillantes, desconcertantes y absurdas de toda la historia de Marvel. Creado por Steve Gerber en Fear nº 19 para una aventura del Hombre Cosa, sufrió del inconveniente de que Val Mayerick crease sus rasgos. Algo compensado por Frank Brunner y Gene Colan cuando, por fin, obtuvo serie propia en 1976, tres años después de su aparición (gracias al abundante correo de los lectores, que incluyó patos muertos en protesta por la decisión editorial de eliminar a ese personaje "ridículo e indigno de Marvel").

Howard, the Duck marcó época, satirizándolo todo, desde la sociedad de consumo hasta las imposiciones editoriales que padecen los guionistas de superhéroes, en un despliegue vitriólico inimitable e inigualado desde entonces. Desgraciadamente, Gerber dejó la serie en el 29 tras demandar judicialmente a Marvel por la propiedad intelectual del personaje (solventándose el pleito con un acuerdo fuera de los tribunales). A su partida, lo extravagante e ingenioso derivó en grotesco y estúpido, no salvándolo ni el talento de Gene Colan y cerrándose sólo. A continuación apareció una publicación en blanco y negro que no superó los nueve números (entre los que se contaba uno espléndidamentedibujado por Michael Golden), con el mismo resultado lamentable que los dos últimos números del título de color. Una pena. Por otro lado, la versión cinematográfica del personaje, auténtico origen de la discordia entre autor y editorial, se convirtió en uno de los fracasos más sonados del momento, acabando con cualquier posibilidad de resurrección del pato Howard.

1

Invasores

Marvel Comics

Serie nostálgica del nostálgico Roy Thomas que tuvo la suerte de contar con el dibujo de Frank Robbins (aunque no era el autor ideal para una serie de superhéroes). Contaba aventuras de varios héroes Marvel que tuvieron la fortuna de vivir durante la Segunda Guerra Mundial. Simplemente curiosa y anecdótica, despertó la terrible vena nostálgica y verborréica con que Thomas nos castigaría el resto de su carrera, estropeando el excelente currículum que tenía hasta ese momento. Nacida en 1975, cerró cuatro años después tras cuarenta y un números y dos especiales.

En otro orden de cosas, Invaders fue la que dio pie a multitud de historias que afianzarían, y resucitarían, la relación de los modernos héroes Marvel con sus contrapartidas de la Segunda Guerra Mundial. Corriente que Thomas se llevaría a DC, donde escribiría series como Infinity Inc, tocando héroes con tanta solera que más le valdría no haberse manchado los dedos con ellos.

Los Invasores según Frank Robbins.

Jemm, Hijo de Saturno

D.C. Comics

Anuncio de la miniserie de Jemm, son of Saturn debido a Gene Colan.

Serie limitada a doce números casi desconocida pese a su excelente factura. Creada por el crítico de cómics Gregg Potter y el dibujante Gene Colan, narra la historia de Jemm, un habitante de Saturno, heredero del trono de su planeta que se refugia en el nuestro huyendo de sus derrocadores (originalmente iba a ser una serie del Detective Marciano, pero los jerifaltes vetaron la idea, haciendo que Jemm cambiase de planeta y de color de piel, pasando del verde al rojo). Un relato humano, inteligente y bien escrito que va más allá de lo obvio y demuestra, contrariamente a la norma, que hay críticos que estarían mejor escribiendo guiones. El primer número apareció en septiembre de 1984 y su final insinuaba una posible continuación que nunca se hizo realidad. Tal vez porque Potter se convirtió en director de una agencia de publicidad y no tuvo tiempo para escribirla. Pese a estar integrado en el universo DC, Jemm no ha vuelto a ser utilizado, no se sabe si por respeto o por ignorancia.

Jóvenes Titanes

D.C. Comics

Si hay algún título al que se pueda hacer responsable de iniciar la resurrección de DC durante los ochenta, sin duda es éste. El guionista Marv Wolfman, rebotado de Marvel por diferencias con el director editorial Jim Shooter, resucitó una antigua colección de la casa y la convirtió en un best-seller con la ayuda de otro ex-autor de Marvel, George Pérez.

Escrito originalmente por Bob Haney y dibujado por el injustamente desconocido Nick Cardy, el título The Teen Titans hizo acto de presencia en febrero

Cubierta de José Luis García López para Tales of the New Teen Titans.

de 1966, pero el grupo protagonista ya había hecho un par de apariciones en The Brave & The Bold. Era un grupo compuesto por compañeros adolescentes de los héroes de la casa (Robin, Kid Flash, Wonder Girl y Speedy), siendo los adultos continuamente tratados de carcas, antiguos y demás. La cosa duró hasta el número 43 en 1973, pero tuvieron diez números más entre 1976 y 1978.

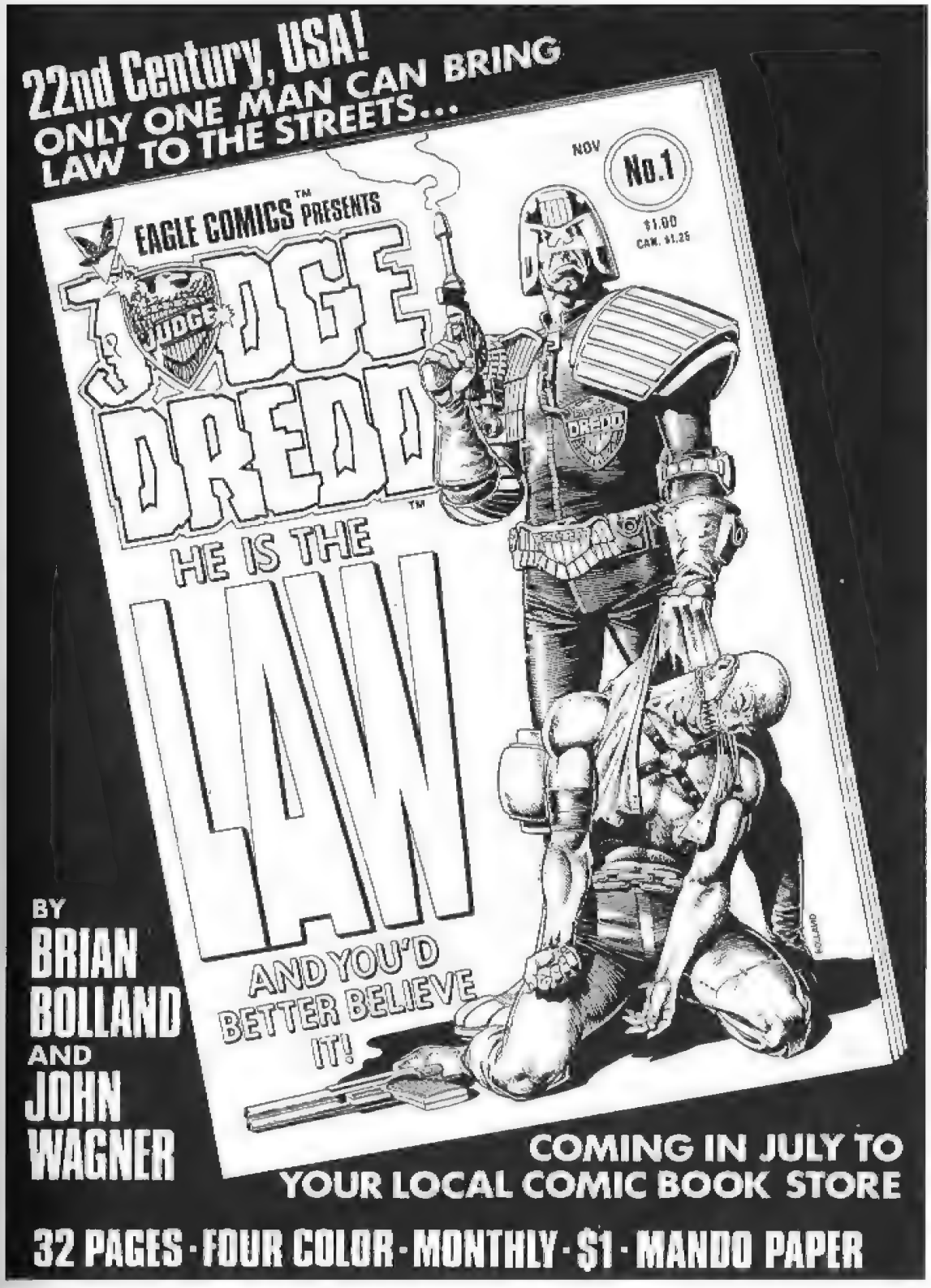
La resurrección del grupo como The New Teen Titans efectuada por Wolfman y Pérez a finales de 1980 no dejó de sorprender, editorialmente hablando. Pero los autores demostraron que la compañía había hecho bien en confiar en ellos: el añadido de personajes nuevos y el tratamiento adulto de los personajes dio su fruto. Los inteligentes guiones, la brillante narrativa y el eficaz y detallado dibujo lo convirtieron en un clásico del género, que en 1992 generó una nueva colección de corta vida.

Juez Dredd

Fleetway

Personaje estrella del semanario inglés 2.000 A.D., creado por John Wagner (al guión) y Carlos Ezquerra (al dibujo) en 1977, es la mayor contribución que ha hecho el cómic británico a la cultura popular de los últimos años. Exageración en clave de humor negro del vigilantismo legal, el protagonista es policía, jurado y verdugo en un futuro apocalíptico donde una mera infracción de tráfico puede suponer dos años de carcel. Producto inteligente y bien hecho, adolece del defecto de ser demasiado sutil (?), habiendo gente que lo considera una fascistada cuando es una sátira. Confusión habitual entre diversos imitadores claramente fascistoides que, desgraciadamente, han cogido el rábano por donde no debían.

Su éxito ha servido para generar toda una línea de mercadotecnia, diversos personajes paralelos, varias colecciones tanto con material nuevo ćomo con reediciones y lanzar a dibujantes como Brian Bolland y Mike McMahon. Lo de la película huelga comentarse.

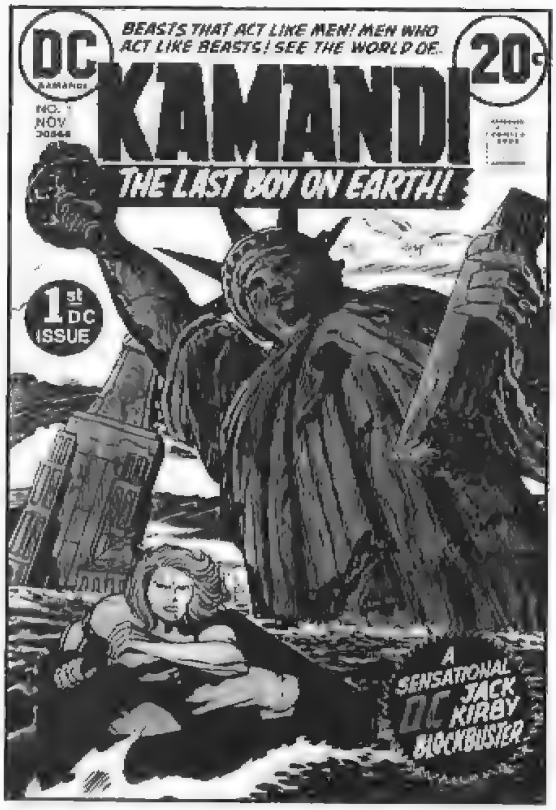


Anuncio de Juez Dredd con una cubierta de Brian Bolland.

Kamandi

D.C. Comics

Uno de los títulos con que Jack Kirby debió sustituir sus colecciones del Cuarto Mundo (en noviembre de 1972), y el único de éxito duradero. Kirby reutilizó un antiguo proyecto de tira de prensa titulado Kamandi of the caves, para realizar una versión muy personal de la película El Planeta de los Simios, cuyo primer número hasta empezaba con el típico plano de la Estatua de la Libertad. La historia narraba las andanzas de Kamandi, "el último chico de la Tierra", recorriendo una Tierra post-atómica poblada por animales inteligentes (gorilas, tigres, perros, delfines) con una cultura medieval y donde los hombres han revertido a un estado animalesco. Fue una colección pletórica de imágenes impactantes, peripecias insospechadas y una gran capacidad de sugerencia, que entraba más en el campo de la ciencia ficción que en el de los superhéroes, y casi podría considerarse un repaso nostálgico e ingenuo de la cultura popular del siglo XX.



Cubierta del primer número de Kamandi obra de Jack Kirby.

Kamandi tuvo un éxito estable y una buena aceptación, pero Kirby deseaba reducir su ritmo de trabajo y lo abandonó en el número 40. El personaje nunca pudo superar la partida de su creador y acabó cerrando en el 59. Ultimamente, se ha publicado una nueva versión del personaje sobre la que más vale alzar un velo compasivo.

Ka-Zar

Marvel Comics

Cruce entre Tarzan y El Mundo Perdido, Ka-Zar reside en una tierra perdida en la Antártida donde los dinosaurios conviven con hombres primitivos. Presentado en Uncanny X-Men nº 10 en 1965, mediante los eternos Stan Lee y Jack Kirby, es el segundo personaje Marvel en llevar el mismo nombre (siendo el primero una

Ka-Zar según John Buscema.

imitación más flagrante de Tarzan nacida en los pulps a mediados de los años treinta y adaptada al cómic en 1939).

La popularidad del Ka-Zar moderno y de Zabú, su tigre dientes de sable, generó numerosas apariciones en multitud de títulos y produjo sucesivas colecciones propias de éxito irregular pero calidad aceptable. Los guionistas Doug Moench y Bruce Jones crearon versiones muy distintas del personaje, pero ambas bien escritas y enormemente entretenidas, ayudados por dibujantes tan eficaces como John Buscema o Brent Anderson

Killraven

Marvel Comics

Ciencia ficción lírica, de inspiración bradburyana y tono existencialista, las aventuras de Killraven y su banda de compañeros, sobrevivientes de la Segunda Guerra de los Mundos (esta vez ganada por los marcianos de H.G. Wells), vieron la luz en Amazing Adventures nº 18, en 1973, gracias a la colaboración de Roy Thomas y Neal Adams. La posterior incorporación del guionista Don MacGregor, siempre interesante pese a su tendencia a la retórica y a llenar las páginas de texto, convirtió lo que originalmente era una historia de resistentes contra el invasor en un examen de cultura popular semejante al realizado por Jack Kirby en su Kamandi.

La serie no encontró su tono definitivo hasta el número 28, momento en que se incorporó el dibujante Craig Russell. Detallista, minucioso, con un gran sentido de la secuencia y la puesta en página, que hicieron más superfluos aún los recargados textos de McGregor, Russell dotó a las andanzas del efebo pelirrojo de un lirismo del que carecía Herb Trimpe, anterior dibujante de la serie. El dúo hizo un trabajo brillante que, como casi todas las obras interesantes de esta época, tuvo corta vida, despidiéndose la colección en su número 39, en 1976. Pero las lágrimas de sus seguidores pudieron enjugarse en 1983, año en que salió a la calle una nueva narración del personaje debida al equipo que lo había hecho grande, y donde se intentaba dar una

conclusión mínima a la historia. Posteriores intentos de retomar el personaje se han ido a pique por falta de acuerdo entre autores y editorial.

Cubierta del último número de Killraven debida al inigualable Craig Russell.

Legión de Superhéroes

D.C. Comics

Resulta difícil de comprender el hecho de que un futuro tan cívico y amable como el del siglo XXX necesite una organización parapolicial tan nutrida como la Legión de Superhéroes, pero así es. Inspirada en las hazañas juveniles de Superman, los lectores conocieron su existencia en la primavera de 1958, en Adventure Comics nº 247, cuando una de-

Los legionarios fundadores según Chris Sprouse.

legación suya viajaba al pasado para nombrar miembro honorario a Superboy. Desde ese momento, Superboy viajaría numerosas veces al futuro para acompañar a sus amigos en diversas misiones (hay honores que nunca compensan).

La Legión se volvió tan popular que acabó multiplicando sus apariciones en todos los títulos derivados de Superman y desplazando a Superboy de la publicación para asumir el protagonismo absoluto a partir del número 309. En el 380, fueron echados por Supergirl, pasando a Action Comics y luego a Superboy, donde procedieron a desplazar al personaje titular a partir del 197 (lo dicho, hay honores que no compensan). Ahí siguió hasta el 314, momento en que empezó a reeditar los números de una colección paralela, Legion of Superheroes, nacida en 1984 y que alcanzó los 63 números.

Extrañamente popular y detentadora de una legión de fieles seguidores, la idem de Superhéroes fue creada por el editor Mort Weisinger y el guionista Otto Binder con la colaboración artística del honorable Curt Swan. Posiblemente, el cariño que se le dispensa sea debido a los guiones del escritor de ciencia ficción Edmond Hamilton, que en los primeros años le dotó de unos argumentos inusuales en la época (para los comicbooks, claro). De su larga historia, conviene destacar los números dibujados por el irregular pero competente Dave Cockrum (en mi opinión, el mejor trabajo de su carrera) y todo lo que tenga a Keith Giffen dentro ya sea escribiendo o dibujando.

Los últimos años no han sido muy buenos para la Legión, que en 1989 obtuvo un nuevo título de tono realista, serio y siniestro donde el universo se destruía por completo tres veces en sus primeros sesenta números. Sus miembros vivían desbandados en una terrible postguerra, vestían con aspecto grunge y llevaban días sin afeitarse, cosas que no cayeron muy bien entre los lectores de toda la vida. Como, además, tenían una lectura difícil y requerían un profundo conocimiento de la vida anterior de los protagonistas (por ejemplo, salían sin uniforme, dibujados muy parecidos y como se llamaban por su futurista nombre de pila –Garth Ranzz, Reep Daggle, Lyle Norg– no había quien supiera quién era quién), se aprovechó una de las mentadas destrucciones del universo para volver al planteamiento del futuro amable a partir del número 62. En 1993 generó una publicación paralela llamada Legionnaires con los mismos personajes siendo otros (tranquilos, yo también ando confuso y eso que la he leído).

Liga de la Justicia de América

D.C. Comics

Inspirado en la Sociedad de la Justicia de la Edad de Oro, este grupo inició la resurrección de la DC en los años sesenta y, de paso, del género que nos ocupa. Los miembros del grupo eran los héroes punteros de la casa: Batman, Superman, Flash, Linterna Verde, Aquaman, Won-

Cubierta de Justice League of America debida a Mike Seikowsky.

der Woman... Aunque el grupo adquirió cabecera propia en octubre de 1960, el grupo ya había sido presentado unos meses antes en The Brave & the Bold nº 28. Obra de Gardner Fox, resucitador de personajes por excelencia, y del prolífico dibujante Mike Siekowski, la serie fue un éxito casi inmediato y tuvo una historia duradera, cancelándose en 1987 para dar paso a una nueva colección: Justice League a secas, adquiriendo sucesivamente los complementos de Internacional (en el número 7) y de America (en el 26), generando a su vez otra más en 1989: Justice League Europe.

De calidad entretenidamente mediocre, merece la pena destacar los primeros sesenta y un números de la reciente encarnación, por su tono humorístico que la convertía más en una comedia de situación que en un tebeo de superhéroes.

Linterna Verde

D.C. Comics

El Linterna Verde que apareció en julio de 1940 en All American Comics nº 16 era un señor que iba de verde y rojo y poseía una misteriosa linterna de origen extraterrestre con cuyo metal se hacía un anillo. Este anillo le permitía volar, ser

Cubierta de Green Lantern debida a Gil Kane.

inmune a las balas y atravesar paredes. Recursos estos que utilizó para luchar contra el crimen hasta que despareció de los quioscos a primeros de 1951 en All Star nº 57. Tan original concepto, aparentemente inspirado en Aladino, fue creado por el dibujante Mart Nodell, con el apoyo del guionista Bill Finger y del editor Sheldon Mayer, teniendo la fortuna de contar con algunos guiones de un principiante Alfred Bester, excelente futuro novelista.

El otro Linterna Verde vio la luz en 1959, en Showcase nº 22, consiguiendo su propio título, Green Lantern, en primavera de 1960, aprovechando el éxito obtenido por la nueva versión de Flash. Esta vez, el protagonista era Hal Jordan a quien un extraterrestre, que decía ser un policía espacial de un sistema galáctico, entregaba un anillo superpoderoso. Dicho anillo, que debía recargarse cada veinticuatro horas en una linterna, le permitía crear formas sólidas con su mente, además de todo lo que hacía el Linterna Verde original. John Broome fue el guionista, agraciado por los dibujos del genial Gil Kane.

Con el tiempo, lo que empezó siendo un solo Linterna Verde acabó siendo toda una organización interestelar llena de ellos, con tres representantes en la Tierra. La serie cerró en mayo de 1988 para resurgir dos años después, generar dos más y, al final, tener una colección para cada Linterna Verde del planeta.

Conviene recordar que, a principios de los setenta, Hal Jordan compartió cabecera con Flecha Verde durante una gran cantidad de números, siendo los primeros de esta tanda debidos a Denny O'Neil y Neal Adams. Estos aprovecharon la estancia para realizar diversas narraciones de índole social muy bien recibidas por la crítica, en los números 76 al 82.

Lobezno

Marvel Comics

El samurai fallido que apenas puede contener su lado animal vio la luz en Increible Hulk nº 180, allá por el 1974, y era creación de Len Wein, siendo su diseño obra de John Romita. Personaje de catadura vulgar, acabó adquiriendo interés a raíz de ingresar al año siguiente en la Patrulla-X, y participar en el renacimiento del grupo en Uncanny X-Men nº 94, gracias a la excelente labor del guionista Chris Claremont, ayudado sucesivamente por los dibujantes Dave Cockrum y John Byrne.

Personaje de instintos animales, con un esqueleto irrompible, garras retráctiles a juego y un factor de curación que lo hace virtualmente indestructible, con un nebuloso historial de soldado, espía y conejillo de indias en experimentos gubernamentales, su popularidad ha ido creciendo con los años, generando toda clase de material de calidad variable. En 1982, una excelente miniserie de cuatro números, debida a Claremont y al dibujante Frank Miller, le redefinía por completo y afianzaba su peculiar personalidad. A finales de 1988, consiguió serie propia, Wolverine, agraciada por una sucesión de acepta-

bles guionistas.

Su fama afianzó la larga serie de héroes sanguinarios que matan en favor del bien, aunque éste debe ser el único que lo hace en defensa propia o cuando no puede evitarlo. Tras Lobezno vendrían el Castigador, el Motorista Fantasma, Lobo...

Lobezno según Rick Leonardi.

Lobo según Simon Bisley.

Lobo

D.C. Comics

Creado en 1983 por la mente desmadrada de Keith Giffen, en colaboración con el guionista Roger Slifer, para la serie espacial Omega Men, el último de los czarzianos ha ido desarrollando una mala uva irónica y personal que debe mucho al humor negro del Juez Dredd. Su papel como "artista invitado" en diversas colecciones fue cimentando una popularidad que alcanzó límites de delirio con su primera miniserie, en 1990, debida al guión conjunto de Keith Giffen y Alan Grant (guionista habitual de Juez Dredd, por cierto) y los dibujos de Simon Bisley.

Mercenario que viaja por el espacio en moto y dotado de una fuerza semejante a la de Superman, carecía de colección propia al uso, apareciendo sus andanzas en una larga ristra de miniseries consecutivas con diferentes equipos artísticos. Más humorístico que superheroico, con más violencia que acción, sus tebeos son de difícil clasificación, estando reservados a lectores con un sentido del humor algo retorcido.

Magnus, Robot Fighter

Gold Key

Rebelde del pacífico año 4000, donde los robots hacen todas las tareas, volviendo a los hombres tan dependientes de ellos que casi han perdido la iniciativa. El robot 1-A enseñó a Magnus a pensar por sí mismo y a luchar con un karate especial que le permitía romper cualquier máquina a manos desnudas. Eso bastó para que nuestro Tarzán futurista se dedicase a luchar contra las amenazas mecánicas del futuro en una sucesión de veintiocho elegantes números debidos al entretenido Russ Manning, que empezaron a ver la luz en febrero de 1963. Un tebeo bonito y casi desconocido en nuestro pobre país.

Página de Russ Manning.

Manhunter

D.C Comics

Manhunter conoce a Batman, páginas antes de su muerte. Dibujos de Walt Simonson.

Creado por Ed Hunter para Adventure Comics a finales de 1940, el primer Manhunter era un simple policía de paisano llamado Paul Kirk. Posteriormente, el dúo de Simon y Kirby lo convertiría en un superhéroe de traje colorado que permaneció unos dos años en el mercado.

El Manhunter que realmente tiene interés es el de Archie Goodwin y Walter Simonson que apareció de complemento en Detective Comics nº 437-443 en 1973. Era un relato de aventuras con el personaje de los años cuarenta resucitado y participando en una conspiración

criminal a escala mundial. El excelente trabajo de los autores convirtió los breves capítulos de ocho páginas, de estructura similar al Spirit de Will Eisner, en una auténtica delicia llena de tensión y suspense que recibió seis merecidos premios para sus siete capítulos. El crudo grafismo de Simonson estaba compensado por su inventiva puesta en página, y el texto de Goodwin acababa de rematar una faena que concluía con la muerte del protagonista.

Dada la manía americana de no dejar descansar nada en su tumba, se ha reutilizado el nombre para otros personajes de diferentes características y mediocres resultados. Corramos el velo de rigor sobre ellos.

Marshall Law

Varias editoriales

Parodia descarnada de los tebeos de superhéroes nacida en 1987, debida a un guionista de izquierdas como Pat Mills y un dibujante enfermizo como Kevin O'Neill (único al que el Comic's Code consideró con un estilo gráfico inaceptable para ser publicado en un comic-book). La vida de Marshall Law es una constante lucha contra los tópicos superheroicos y los típicos superhéroes, desde Superman (el héroe relaciones públicas del gobierno) a Batman (el psicópata que mató a sus padres por el dinero y persigue criminales por sadismo) pasando por Superperro (sin comentarios). Publicado por diversas editoriales (Epic/Marvel, Apocalypse y Dark Horse) gracias a poseer los autores la propiedad intelectual de su obra, el único defecto que podría achacársele es que el lector normal necesita demasiadas referencias superheroicas para entenderlo, y no funciona muy bien sin estas. Pero, para todo el que esté dentro de este mundillo, es un producto de lo más sano y recomendable...

Estudio de Kevin O'Neill para un poster de Marshall Law.

Masa, La

Marvel Comics

Las buenas ventas que estaba teniendo una figurita de plástico de Frankenstein sugirió a Martin Goodman, editor de Marvel, la idea de hacer un personaje parecido en cómic. De este modo, en mayo de 1962, y de la mano de los sempiternos Stan Lee y Jack Kirby, apareció The Incredible Hulk, con un aspecto más o menos cercano al monstruo de Frankenstein (cabeza plana y piel gris) pero con un conflicto personal que recordaba más al de Jekyll/Hyde.

Bruce Banner, científico amilanado experto en radiaciones gamma, se ve accidentalmente sometido a una explosión radioactiva que le convierte en la Masa cada vez que se excita por el motivo que sea, dando así salida a la agresividad acumulada. Ser trágico donde los haya, eternamente perseguido por el ejercito y con una vida sentimental tirando a conflictiva, tuvo problemas de melanina y su piel adquirió color verde al tiempo que su inteligencia degeneraba y adquiría el vocabulario del Tarzán cinematográfico (la piel gris del principio daba problemas de imprenta). Todo ello siendo la Masa, ya que recuperaba su inteligencia y buen color al volver a su estado original de Bruce Banner. Como anécdota habría que recalcar el hecho de que la transformación de físico en monstruo conllevaba la rotura de toda su ropa y la metamorfosis del color de sus pantalo-

La Masa según Jack Kirby.

nes, que acababa en un vistoso tono morado (único que encontró el colorista para contrastar adecuadamente con el tono verde botella de la piel).

El que diera el salto a la televisión acrecentó y mantuvo su popularidad, pese a que nunca tuvo muchas épocas dignas de mención, siendo casi siempre un personaje tratado con una mediocridad absoluta. Ultimamente, el guionista Peter David se las ha arreglado para dotarle de cierta frescura y escribir historias más que competentes, convirtiéndolo en un caso psiquiátrico de personalidad múltiple y llevando al extremo el dilema Jekyll/Hyde.

Maximortal

King Hell Press

Rick Veitch, dibujante nefando que sabe narrar, ha demostrado de sobra que también sabe escribir. La mayoría de sus obras están dedicadas a examinar y desmenuzar los mitos y tópicos habituales del género de superhéroes, en una especie de intelectualización-exorcismo de las lecturas de su infancia. Tras The One realizado en 1985, donde se ocupaba de los héroes como armas secretas al servicio del gobierno, y The Bratpack, publicado en 1991, donde acababa de una vez por todas con los compañeros adolescentes de los héroes, le ha tocado el turno al mayor mito de todos: Superman.

Maximortal, publicado en capítulos durante 1992-1993, desmenuza el mito de Superman, su influencia en la cultura popular, el trato editorial a sus autores y varias cosas más en un relato extravagante y demencial en clave de ciencia ficción (por definirlo de algún modo) donde el protagonista acaba dándose a luz a sí mismo. Desconcertante, llamativo e inteligente, es recomendable para todo tipo de mentes enfermas capaces de superar el desagrado que inspira su dibujo.

Papá Kent recoge a su hijo Maximortal según la enfermiza imaginación de Rick Veitch.

Maxx

Image

El primer tebeo no hecho por los dueños de la editorial que Image sacó a la calle (en 1992, para más señas) también es el primer tebeo de la casa que cuenta con un guionista profesional. Aunque el argumento es del dibujante Sam Kieth, éste reconoció su incompetencia y llamó a un amigo, el excelente dialoguista Messner-Loebs, para que le ayudase a sacarlo adelante. De este modo, las aventuras de ese grandullón con máscara que se cree en un mundo fantástico poblado de animales extraños y voluptuosas diosas cuando en realidad vegeta en las calles de New York, resultan ser las más interesantes, válidas y legibles de todas las que publica la editorial (hoy, dos años después, sigue siendo así). Si además tenemos en cuenta que el dibujo resulta interesante y personal, nos daremos cuenta de que tenemos un buen tebeo en las manos. Curioso, ¿no?

Ilustración publicitaria de The Maxx debida a Sam Kieth.

Micronautas

Marvel Comics

En 1979, Marvel dio otra vuelta de tuerca a lo vendible y empezó a utilizar como carne de cañón a muñecos de diversas compañías jugueteras. Tras Micronauts vendría Rom y, tres años después, G.I. Joe, estableciendo así una práctica editorial generalizada que no se ha abandonado hasta hoy. El mérito que tuvo esta colección en particular residió en que los doce primeros números contaron con los últimos guiones decentes de Bill Mantlo (aunque con muchas reservas) y el dibujo de un genio como Michael Golden. Eran aventuras fantásticas situadas en un mundo microscópico donde un grupo de rebeldes intentaba derrocar a un tirano que parecía haber ido al mismo colegio que Darth Vader. Golden se marchó buscando pastos más verdes, dejando que Mantlo apechugara con una ristra de dibujantes que, por muy eficaces que pudieran ser (estaban hasta Gil Kane y Howard Chaykin), no salvaban

unos guiones cuya calidad había iniciado un penoso e insalvable picado desde antes de salir el primer número.

Los Micronautas según Michael Golden.

Miracleman

Quality/Eclipse

Versión moderna y racionalizada de la versión inglesa del primer Capitán Marvel, ese al que se acusó de ser una versión de Superman. En esta obra, lo ingenuo y absurdo del concepto original adquirió de pronto connotaciones verosímiles y terroríficas (en la coherencia interna del relato, claro). Análisis del concepto del superhombre en clave de ciencia ficción, connotaciones fascistas incluidas, que acaba elevando al superhéroe a la categoría de semidios. El personaje empezó a publicarse con el nombre de "Marvelman" en 1982, en la revista inglesa Warrior, cambiando de nombre cuando Eclipse inició en 1985 su publicación en América (Marvel amenazó con un pleito). Interrumpida en Warrior, la historia sufrió numeroso retrasos y no llegó a su conclusión hasta 1989 (en su número 16). Admirable trabajo del guionista Alan Moore, empezó a ser dibujado por Alan Davis para luego ser continuado por Chuck Austen, Rick Veitch y, finalmente, John Tottleben.

Definitorio, junto a Watchmen, de lo

Miracleman según John Tottleben.

que significaría la existencia de un superhéroe en un mundo real, el relato acaba adquiriendo tonos mitológicos en una conclusión donde los superhombres imponen una utopía castrante que no deja de ser fascista por mucha felicidad que parezca promover. El personaje ha tenido continuidad en una serie de guiones de Neil Gaiman que cuentan con el beneplácito de Moore y el interesante dibujo de Mark Buckingham. Los problemas económicos de la editorial llevan cuatro años posponiendo la aparición de su número veinticinco. A la hora de escribir estas líneas. se desconoce qué sucederá con esta interesante colección.

Mr. Miracle según Jack Kirby.

Mister Miracle

D.C. Comics

Accidentado título del Cuarto Mundo de Jack Kirby (ver su propia entrada), aparecido en marzo de 1971 y creado en homenaje al dibujante Jim Steranko, que en su juventud había trabajado en un circo como Maestro en Fugas. El personaje, bautizado Scott Free en uno de los ingenuos juegos de palabras de Kirby, era hijo del Sumo Padre de Nueva Génesis, y fue entregado a Darkseid de Apokolips para sellar un tratado de paz (mientras Darkseid entregaba a su hijo para ser educado por el Sumo Padre). Tras escapar a los fosos de esclavos a los que fue condenado por su padre adoptivo, huyó a la Tierra y se unió a un circo donde se convirtió en un escapista capaz de dar sopas con honda a Houdini.

Mister Miracle (su nombre artístico circense) y su esposa Barda (también fugada de los fosos de esclavos) se mantenían lejos de los conflictos del Cuarto Mundo, participando en ellos contra su voluntad. En cada entrega, el protagonista era atraído hasta una trampa mortal de la que siempre lograba escaparse haciendo honor a su profesión.

Aunque consiguió mantener su popularidad incólume (tal y como suele suceder con todas las creaciones de Kirby), no pudo escapar al cierre en el décimo octavo número. A diferencia de los demás personajes del Cuarto Mundo, su resurrección a manos del guionista Steve Englehart y los dibujantes Marshall Rogers y Michael Golden (en 1977) fue mucho más que interesante, pero pasó

desapercibida, cerrándose tristemente en el número 25. Un posterior Mister Miracle Special, aparecido en 1987 de la mano del estupendo guionista Mark Evanier (que había sido ayudante de Kirby en los setenta) y el espléndido dibujante Steve Rude, le devolvió los laureles perdidos en una operación nostálgica donde se homenajeaba a Kirby más que a Mister Miracle. Fue un número único sin pretensiones de continuidad que demostraba que los conceptos de Kirby son atemporales cuando se quiere leer un relato entretenido.

Los dos hombres que han sido el Motorista Fantasma en versión de John Romita Jr.

Motorista Fantasma

Marvel Comics

Johnny Blaze, acróbata motorizado circense, hace un pacto con el diablo para que salve la vida de su padre adoptivo enfermo de cáncer. Satán acepta y por las noches le convierte en un esqueleto llameante (un capricho; el demonio es voluble), pero deja que el padre muera en un accidente de moto. Desde entonces, Blaze se negará a entregar su alma y se enfrentará al demonio mientras lucha contra el crimen. Esta ridícula idea fue concebida en 1972 por Gary Friedrich para el Marvel Spotlight nº 5, haciéndola verosímil el dibujo de Mike Ploog.

Apareció a primeros de los setenta, los monstruos clásicos (ver Drácula) campaban por sus respetos no teniendo nada mejor que hacer que luchar contra supervillanos, y el fantasma motorizado adquirió pronto un título propio que aguantaría ochenta y un números pese a su creciente decadencia iniciada tras sus entretenidas veinte primeras entregas.

Siete años después de su cancelación, en 1990, apareció una nueva colección de Ghost Rider, siendo esta vez el afectado un adolescente llamado Dan Ketch que encontraba una misteriosa moto que le convertía en algo parecido a su predecesor. Aparte de su limitado vocabulario (decía cosas como "La venganza es mía" o "Sufre mi mirada de castigo", varias veces en cada número, y poco más), destaca el hecho de que entraba de lleno en la tendencia de los héroes malos (o sádicos) e inauguró una nueva moda, algo fracasada, de superhé-

roes sobrenaturales. Por otro lado, ni su guionista Howard Mackie ni su dibujante Mark Texeira merecen que nos detengamos en ellos. No obstante, quisiera resaltar el hecho de que algunos episodios cuentan con dibujo del gran Joe Kubert.

Mr. X

Vortex

Arquitecto frustrado, adicto a una droga que le permite trabajar sin dormir y diseñador de una ciudad que vuelve loca a la gente porque su socio alteró los planos de la misma, Mr. X es un personaje creado por Dean Motter y Paul Rivoche y llevado a feliz término por los Hermanos Hernández.

Cubierta de Mr. X debida a los Hermanos Hernández.

Ejemplo perfecto de cómo un concepto original y visualmente atrayente puede ser un éxito antes incluso de salir a la calle, los Hermanos Hernández esperaban impacientes su salida cuando descubrieron que el tebeo que más ganas tenían de leer iban a hacerlo ellos. El primer número de Mr. X vio la luz en 1984, y el personaje no puede considerarse un superhéroe ni de lejos, pese a que haya mucha gente que lo vea como tal. Los Hernández lo dejaron tras cuatro números y la cosa ha ido manteniéndose a trancas y barrancas por el carisma del protagonista, ya que tanto la parte literaria como artística ha sido, siendo generosos, mediocre. Los cuatro números de los Hernández se recopilaron en un volumen titulado The Return of Mr. X de lectura completamente absorbente y memorable.

Namor

Marvel Comics

El "hijo vengador" hizo su primera ahogadilla en una fugaz aparición en Motion Pictures Funnies Weekly antes de pasar a Marvel Comics nº 1, y aparecer en numerosas publicaciones más. Esto sucedía en 1939 y el "príncipe submarino" nadó en los quioscos hasta hundirse en 1949. Su creador fue un estilista llamado Bill Everett.

Namor era hijo de una princesa del reino submarino de Atlantis y de un capitán de barco, por lo que las leyes de Mendel le permiten respirar tanto en el agua como fuera de ella. El mestizaje también le dotó de una fuerza sobrehumana y de unas alillas en los tobillos que le permiten volar, todo ello a pesar de Mendel. Dotado de un cabreo permanente y una soberbia de aúpa, era orgulloso, altivo, insultante y borde como pocos, características estas que le hicieron único entre tanto héroe bienintencionado y bobalicón y que encandilaron a los lectores haciéndole muy popular.

Tras el cierre de sus colecciones a finales de los años cuarenta, resurgió brevemente en los cincuenta junto con el Capitán América y la Antorcha Humana, para volver definitivamente a la luz en 1962, de la mano de Stan Lee y Jack Kirby, en las páginas de Fantastic Four. El éxito fue inmediato, propiciando su protagonismo en Tales to Astonish y el nacimiento de una colección propia en 1968, The Submariner.

Su vida en los años sesenta, de elevado contenido melodramático, se la pasó reuniendo a los dispersos habitantes de su destruida Atlantis (mediante una bomba atómica de los malvados "hombres de superficie"), invadiendo repetidamente la superficie y abdicando varias veces del trono, mientras le iban matando las novias. Merecería destacarse el dibujo de gente como John Buscema o Gene Colan, pero poco más. El personaje sigue siendo atractivo; lo que hacen con él, no.

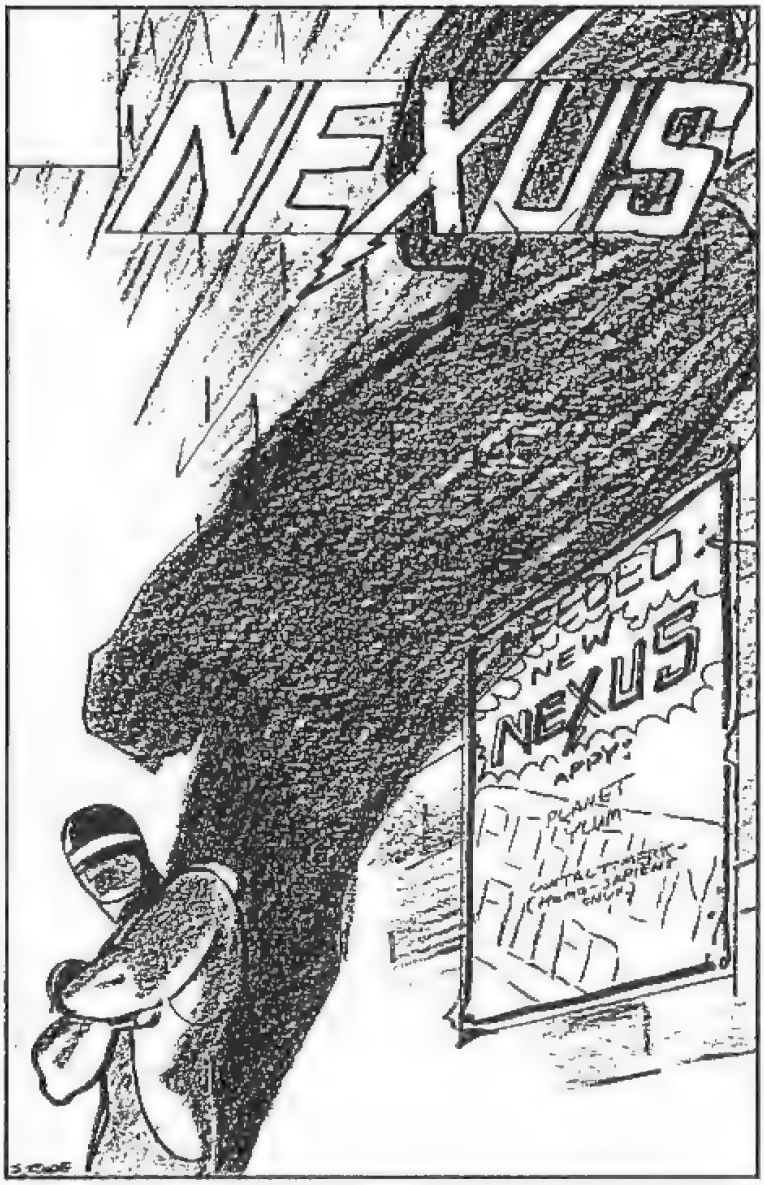
Namor enfrentándose a la Antorcha Humana. Dibujo de Bill Everett.

Nexus

First Comics/Dark Horse

Verdugo de asesinos en masa, cuyas víctimas le son proporcionadas en sueños por una entidad extraterrestre, Nexus es obra del guionista Mike Baron y el espléndido dibujante Steve Rude. La falta de adjetivo para el guionista se debe a que el amigo Baron es tan irregular como buenos son sus trabajos con Rude, y se hace difícil calificarlo. Lo que empezó siendo un superhéroe futurista, ha acabado siendo una space-opera inteligente, con personajes verosímiles y que, curiosamente, hace muy pocas concesiones al lector.

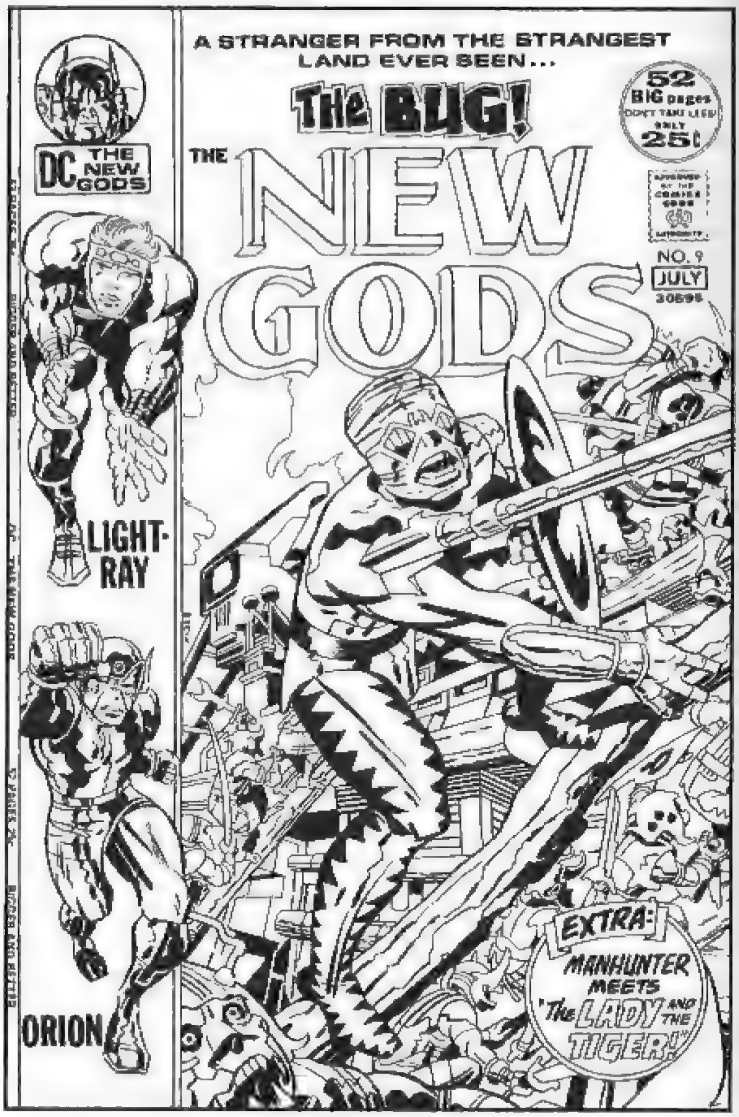
La serie nació en 1981 de la mano de Capital Comics, fue retomada en 1985 por First Comics que interrumpió su publicación en 1991 por el cierre de la editorial, pero reapareció en 1993, cortesía de la editorial Dark Horse (que además devolvió a sus autores la propiedad intelectual de Nexus, en un gesto sin precedentes en la industria). Por cierto, no todos los números están dibujados por Rude: se recomienda precaución a los compradores primerizos.



Lapiz de Steve Rude para una cubierta de Nexus.

Nuevos Dioses

D.C. Comics



Cubierta para New Gods debida a Jack Kirby.

Título paladín del llamado Cuarto Mundo (ver su respectiva entrada), se centraba en las andanzas de Orión, hijo de Darkseid (que representaba a las fuerzas del mal) pero educado por el Sumo Padre (que representaba a las fuerzas del bien), en constante lucha con el lado oscuro de su herencia. Podría decirse que New Gods era la base del gigantesco fresco mitológico que Jack Kirby quería crear con el Cuarto Mundo y, por tanto, fue el lugar donde presentaba a la mayoría de los personajes y conceptos principales. El Esquiador Negro, representación simbólica de la muerte que tomaba el cuerpo de un humano en coma para llevar a cabo su misión; Forager, criado y educado por el pueblo insectoide y rechazado tanto por éste como por los nuevos dioses; Madre Caja, ordenador viviente en estrecha relación con la "Fuente", una enigmática inteligencia cósmica que podría ser Dios; Metron, en eterna búsqueda de conocimientos por todo el cosmos, sentado en su silla Mobius, etc...

El primer número apareció en mayo de 1971, pero la colección sólo duró once números. Posteriormente, se resucitó el título en varias ocasiones, pero siempre acababa cerrándose por motivos obvios. La última resurrección data de 1989, y también fracasó pese a gozar de unos guiones de Mark Evanier completamente fieles a lo que hizo Kirby.

Omac

D.C. Comics

Ejército de un solo hombre en un mundo futuro absurdo como sólo podía inventar Jack Kirby, Buddy Blank es "operado hormonalmente por control remoto" por un satélite orbital inteligente llamado Hermano Ojo para convertirse en Omac, a iniciativa de una Agencia Para la Paz Global, la cual tenía las manos atadas por la burocracia y no podía impedir diversas crisis. Fue el último trabajo que Kirby hizo para DC y lo hizo desilusionado, con poco fuelle. La serie carecía de cohesión, estaba integrada por aventuras de un solo número, y la narración era previsible, algo inaudito en su autor. Al primer número aparecido en septiembre de 1974 le sucedieron sólo siete más, destruyéndose al final del último de ellos tanto Omac como Hermano Ojo.

Estuvieron poco tiempo muertos. Jim Starlin, autor especializado en matar héroes, fue quien se encargó de resucitarlo en una serie de historias en Kamandi o Warlord, que más vale relegar al olvido. Recientemente, en 1991, John Byrne escribió y dibujó una miniserie de cuatro números en blanco y negro, de agradable lectura pese al lamentable dibujo con que este autor nos obsequia en los últimos años.

Omac según John Byrne.

Pantera Negra

Marvel Comics

Primer héroe negro del comic-book americano que no es ni ayudante, ni criado, ni correveydile. Príncipe del ficticio reino africano de Wakanda, donde conviven la tecnología futurista con las costumbres tribales, T'Challa hizo su aparición en Fantastic Four nº 52, en julio de 1966, de mano de los de siempre: Stan Lee y Jack Kirby.

Lo de ser el primer superhéroe negro le obligó a participar en los conflictos raciales de la época, al tiempo que ingresaba en Los Vengadores y pavimentaba el terreno para otros miembros de su raza. En 1973, Jungle Action nº 6 presentó la primera aparición solitaria del personaje, debida a la retórica pero interesante pluma de Don McGregor y a la pirotécnica puesta en escena de Billy Graham (y otros autores). Una guerra civil en Wakanda servía para mostrar cómo era la cultura negra del país y establecer toda una serie de reflexiones sobre el poder un tanto extrañas en un comic-book. A esta historia le siguió otra en la que intervenía el Ku-Kux-Klan y que motivó el cierre del título en su número 21.

A Pantera Negra le siguieron héroes negros como el Halcón, socio del Capitán América y trabajador social, o Luke Cage, "héroe de alquiler", residente en Harlem y que hablaba con un argot que traicionaba el hecho de que sus guionistas no pasaban por ese barrio, y alguno que otro que no mereció honores de portada. Por su parte, Pantera Negra obtuvo finalmente serie propia en 1977, Black Panther, gracias a su creador Jack Kirby, pero no pasó de quince números.

Merece la pena comentar que Don MacGregor ha seguido insistiendo en el personaje, dedicándole una miniserie de cuatro números y un larguísimo serial en Marvel Comics Presents donde daba rienda suelta a lo peor de su retórica en una interesante narración sobre el Apartheid.

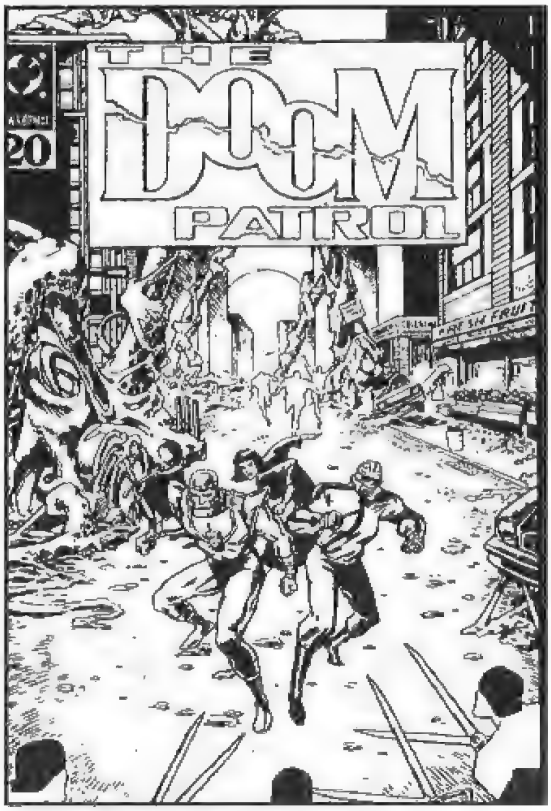
Cubierta preliminar para la primera aparición de Pantera Negra. De Jack Kirby, claro.

Patrulla Condenada

D.C. Comics

Se vendían como los " héroes más extraños del mundo" y con razón. El jefe era un misterioso científico en una silla de ruedas que lo sabía todo, otro era un cerebro humano en un cuerpo de robot, el tercero podía liberar de su cuerpo un ser de radio-energía y la chica podía expandir y reducir su cuerpo a voluntad. Tenían aventuras con seres tan extraños o más que ellos (como el Hombre Animal-Vegetal-Mineral) que recordaban las de los Challengers of the Unknown y llamaron la atención desde su primera aparición en My Greatest Adventure nº 80, debida a Arnold Drake, guionista, y a Bruno Premiani, dibujante. Su éxito fue tal que al año siguiente (en 1964) el cuaderno cambió su nombre por el del grupo, Doom Patrol. Fue un gesto prematuro; la accidentada carrera de la publicación concluyó en 1968, con el número 121, viendo como algunos de sus protagonistas se reaprovechaban en otros títulos.

A finales de la década de los ochenta, época de revivals en DC, empezó a gestionarse una posible resurrección del grupo. Se concretó en 1987 de la mano de Paul Kupperberg y Steve Lightle, con un resultado no muy bueno, la verdad, con aventuras demasiado superheroicas para sus miembros y un tanto aburridas. Esto cambió a partir del nº 19, con la llegada del guionista Grant Morrison y el dibujante Richard Case. En sus manos, los personajes y las historias se volvieron más extraños que nunca: hermafroditas ouróboros, libros escritos en personas, anuncios ambulantes de Charles Atlas, cuadros que se comen ciudades, calles vivas homosexuales, heroinas con noventa y seis personalidades, etc... Todo ello en un desmadre dadaísta, autocomplaciente y absurdo enormemente divertido, que acababa como el rosario de la aurora, al margen de los dictados de la lógica literaria. Un despliegue de ingenio que intentaron imitar inútilmente los sustitutos de Morrison (lo dejó en el nº 63), sin darse cuenta de que si funcionaba con él fue porque, al fin y al cabo, estaba haciendo una obra personal.



La Patrulla Condenada en versión de Grant Morrison y Richard Case.

Patrulla-X

Marvel Comics

La selecta Escuela Xavier para Jóvenes Talentos (superdotados le pareció confuso al traductor español) vio la luz en 1963 de la mano de los sempiternos Stan Lee y Jack Kirby. Los estudiantes eran: Angel, con alas que le permitían volar; Bestia, con la agilidad de una ídem; Cíclope, que lanzaba rayos por los ojos; la Chica Maravillosa, con habilidades telequinéticas; y el Hombre de Hielo, de obvios poderes. Todos ellos formaban un grupo de jóvenes mutantes, de hombres-X, adiestrados por el profesor Xavier, un telépata confinado a una silla de ruedas, para luchar contra los malos mutantes y defender a la humanidad.

El grupo nació casi condenado desde el principio, y sus autores buscaron toda clase de trucos para llamar la atención, siendo el grupo más variable y voluble de todo el universo Marvel. Xavier desaparecía tras graduar a los estudiantes y estos tenían que arreglárselas solos, volvía al grupo, moría, el grupo se desbandaba, se reunía otra vez, vivía a salto de mata, el Profesor resultaba no estar muerto y la colección se cancelaba en 1970 tras sólo sesenta y seis números. El que aiempre estuviera al borde de la cancelación no impidió que contase con autores interesantes como Jim Steranko (en los números 50 y 51) o Neal Adams (en los números 56 al 65).

En 1975, The Uncanny X-Men resurgió de las cenizas con su número 94 (el hueco se había rellenado con reediciones y un número especial donde se presentó a los nuevos Hombres-X), gracias al guionista Chris Claremont, el dibujante Dave Cockrum, y los editores Roy Thomas y Len Wein, nostálgicos del título original. Su añoranza se vio correspondida con un éxito inusitado que acabó convirtiéndolo en el tebeo más vendido del mercado. Esta vez los "estudiantes" eran adultos: Rondador Nocturno, acróbata y teleportador; Tormenta, señora de los elementos; Lobezno, salvaje y casi indestructible; Coloso, cuyo cuerpo se volvía de acero; Banshee, con poderes sónicos; del grupo original sólo quedaron Cíclope y el profesor Xavier.

Claremont, ayudado por Dave Cockrum primero y por John Byrne después, utilizó argumentos conocidos dándoles un enfoque distinto, sorprendiendo continuamente y haciendo énfasis en unos personajes bien construidos que se ganaron al aficionado. Sus mutantes hablaban tanto como luchaban, y si las peleas resultaban emocionantes, las conversaciones eran humanas y sensibles. Su enorme popularidad provocó que Claremont perdiera poco a poco el control de sus hijos literarios, y la editorial empezase a sacar series paralelas, más o menos relacionadas con el título madre.

Cuando la Patrulla-X se consideró desaparecida en combate, allá por el número 167 (en el año 1983), Claremont hizo que el Profesor X buscase a una nueva generación de mutantes para formar The New Mutants. De tono claramente juvenil y un tanto didáctico y aventurero, la serie pasó sin pena ni glo-

Cubierta de Dave Cockrum y Terry Austin para uno de los mejores números de la época gloriosa de la Patrulla-X.

ria hasta que se hizo cargo de ella el dibujante Bill Sienkiewicz, revolucionando a los lectores por su extraño grafismo (demasiado bueno y "raro" para el género). Posteriormente, Claremont la dejó en las capaces manos de su ex-editora, la guionista Louise Simonson que mantuvo un nivel aceptable hasta su partida en el número 95.

Después, la editorial quiso sacar otra publicación, y mandó de viaje interestelar a Xavier para que los estudiantes originales pudiesen formar un nuevo grupo, X-Factor, con resultados lastimosos para el lector. Afortunadamente, el guionista y entintador Bob Layton fue pronto sustituido por Louise Simonson que (en compañía de su dibujante, co-guionista y esposo, Walt Simonson) dio un poco de vida al asunto, demostrando una mala uva notable al chotearse disimuladamente del claro carácter masoquista de algunos de los protagonistas. La colección ha superado ya el centenar de números y, aparte del trabajo del matrimonio Simonson, destaca con luz propia el realizado por el guionista Peter David.

Posteriormente, en 1988, sería el propio Claremont quien mandaría al hospital a la mitad del reparto para cambiar la alineación del grupo y luego reutilizar a algunos de los heridos en la creación de Excalibur, grupo ambientado en Inglaterra al que se incorporó el oriundo Capitán Britania. Con la ayuda del dibujante Alan Davis intentó dar un tono más alegre e intrascendente a los sufridos mutantes. Los autores aguantaron en la serie de forma más o menos intermitente, dejándola Davis en el 26 y Claremont en el 33, propiciando sus ausencias una serie de números de relleno completamente infumables. La cosa se estabilizó con el regreso de Davis, asumiendo también el papel de guionista. Su veintena de números (41-52,54-55,61-67) se la pasó atando cabos sueltos, dando explicaciones y resolviendo situaciones inconclusas de la historia de los personajes mediante narraciones hábiles, inteligentes y de lectura agradable. Tras su partida, la serie desbarró malamente, volviendo al relleno infumable.

En 1987, la editorial impuso que Lobezno tuviera colección propia, y Claremont, resistiéndose hasta el final a abandonarlo, escribió los diez primeros números de la misma (ver Lobezno).

Finalmente, en 1991, aprovechando las tendencias del mercado, la editorial sacó dos títulos más a pesar de Claremont, y forzándole finalmente a abandonar colecciones y editorial: X-Force y X-Men. El primero era obra de un dibujante creído e increíblemente malo y popular llamado Rob Liefeld y estaba protagonizado por los miembros de The New Mutants (cerrada en su número 100 para poder sacar esta otra). El segundo representaba la vuelta de los originales Hombres-X a la Patrulla-X y Claremont escribió los tres primeros números, antes de irse echando pestes. El hecho de que ambas colecciones salieran con diversas cubiertas, fueran números uno, y todo ello en un momento muy peculiar del mercado, provocó compras masivas, alcanzándose los tres y los nueve millones de ejemplares vendidos respectivamente.

Sin Claremont, los Hombres-X han

pasado del melodrama al culebrón, del sufrimiento personal al cilicio, de la personalidad al tópico, de lo inteligente a lo estulto. Por muy bajo que pudiera caer Claremont en los veinte años que estuvo escribiendo la serie, su desgaste siempre estuvo a un nivel muy superior al de los resultados actuales. Y el caso es que, como en todo culebrón que se precie, los Hombres-x son adictivos, y las ventas no bajan de los 200.000 ejemplares mensuales.

Plastic Man

Vital Publications/D.C. Comics

Contrariamente a sus contemporáneos, Plastic Man fue un héroe que nunca se tomó a sí mismo muy en serio. Su autor, Jack Cole, era más humorista que otra cosa y mezclaba fantasía con temas policiacos y humor, siendo su dibujo de caracter realista con deformaciones de dibujo animado. La goma viviente debutó en el primer número de Police Comics, en 1941, y dos años más tarde aparecía también en una publicación con su nombre. En 1950, fue expulsado de Police Comics, cerrándose su propia serie en 1956, aunque Cole lo había abandonado mucho antes para trabajar de humorista en Playboy.

Anguila O'Brien, el gángster más duro del país, reclamado en ocho estados, caía a una cuba de ácido durante un acto delictivo, a consecuencia de lo cual su cuerpo se volvía elástico y podía estirarse por todas partes. Poco después de esto se reformaba y decidía cambiar de bando, creyendo que era más rentable estar del lado de la ley. Los inverosímiles cambios de forma que asumía su cuerpo, y el modo demencial en que el autor resolvía sus aventuras dieron pie a una obra personal e inimitable que sigue siendo válida hoy en día.

Posteriormente, DC compraría los derechos del personaje, fracasando estrepitosamente cada vez que intentó resucitarlo (sólo Jack Cole sabía hacer a Plastic Man). En 1990, lo intentaron los espléndidos Phil Foglio e Hilary Barta, acercándose bastante a lo que debía ser, pero pasando desapercibidos para un público más interesado en la hipertrofia muscular. Su serie limitada, de sólo cuatro números, acabó en las cajas de saldos de las tiendas especializadas.

Cubierta de Plastic Man por Jack Cole.

Question

D.C. Comics

Creado por Steve Ditko en 1967 como parte de la línea de "Héroes de Acción" de Charlton Comics, el personaje fue comprado a finales de los años setenta por DC junto con otros héroes como el Capitán Atom o Blue Beetle. La editorial no se molestó en usarlos hasta 1985, año en que les hizo aparecer fugazmente en las Crisis. También fue ese mismo año cuando Alan Moore recibió el encargo de crear una serie para presentárselos al público de DC. El proyecto de Moore resultó ser excesivamente radical (se convertiría en Watchmen) y hubo que esperar a 1986 para que los lectores vieran la nueva versión de los héroes. Question fue el que más cambió de todos.

Era un héroe profundamente individualista y conservador, fiel reflejo de la ideología de Ditko (como su Mr.A), cristalizada en las obras de Ayn Rand. Vic Sage, reportero televisivo se ponía una máscara sin rasgos (convirtiéndose en La Pregunta) para llegar más allá de la noticia y decir la verdad sin importarle las consecuencias. Cuando pasó a DC, siguió siendo así... durante un número. Una oportuna amnesia y un mentor zen fueron el principio de una ordalía personal que acabaría por convertirle en una

Cubierta de Dennys Cowan para la versión de DC de The Question.

persona más liberal y tratable al final de los treinta y seis números y cuatro especiales de que se compuso su colección.

Fue un tebeo bien escrito por el liberal Denny O'Neil y correctamente dibujado por Denys Cowan, con un aire muy Spirit en su tratamiento de secundarios y en lo de convertir en un personaje más a la ciudad en que se desarrollaba toda la acción.

Batman y Robin según su creador Bob Kane.

Robin

D.C. Comics

Alias Dick Grayson, fue compañero de Batman desde su más tierna infancia, y se benefició de tener uno de los trajes más ridículos que ha podido usar un superhéroe. Si el traje de Batman debía inspirar terror a los supersticiosos delincuentes, es de suponer que el de Robin debía desarmarlos de la risa. Se unió al cruzado de la capa a raíz de ser asesinados sus padres, trapecistas en un circo, y ser adoptado por el millonario Bruce Wayne, identidad civil de Batman.

Desde su primera aparición en abril de 1940, en el número 38 de Detective Comics, Robin, el Chico Maravilla, pasó una adolescencia tan larga que le permitió compatibilizar la lucha contra el crimen con los estudios en la universidad, además de dejar en desmentido las acusaciones de homosexualidad con que le acusaron los intelectuales que en los años sesenta se rebajaron a escribir sobre cómics porque el pop estaba de moda (parece ser que, entonces, el cómic se llegó a considerar muy pop).

Pero, Dick Grayson fue cambiando con los tiempos, igual que su figura paterna (bueno, puede que un poco más), y tras fundar un grupo propio de superhéroes llamado Jóvenes Titanes e iniciar una carrera en solitario, decidió cambiar de nombre y aspecto, dejando a Batman sin un Robin de apoyo. Ante esta tesitura, la editorial inició la labor de crear un nuevo Robin mediante el guionista Max Collins. Esta vez sería un delincuente juvenil regenerado llamado Jason Todd, de personalidad adusta y rebelde que no gustó nada a los seguidores del Señor de la Noche. Un par de años después, los capitostes de la empresa plantearon a los lectores una historia al final de la cual podría morir Robin: un referéndum entre ellos con un número telefónico 900 decidiría su destino. Así, Jason Todd, alias Robin II, fue asesinado por una mayoría de lectores, usando al Joker como arma. Descanse en paz. Por supuesto, la editorial ya tenía a otro Robin preparado; no se podía prescindir así como así de un artículo de merchandising tan rentable. Esta vez la creación le tocó a un guionista tan profesional y competente como Marv Wolfman, cuyo talento brilla a mayor altura cuanto más realista sea el tebeo. El nuevo compañero de Batman, Timothy Drake, resultó tan humano, creíble y popular que hasta ha conseguido lo que no lograron sus anteriores colegas: una serie propia y un uniforme menos ridículo.

Rocketter

Varias editoriales

Cliff Seccord, piloto chapuzas y desempleado, encuentra una mochila a reacción buscada por mil espías que le permite volar sin avión y le convierte en el cohetero, y la usa para perseguir por celos a su novia Betty, vivo retrato de la pin-up Betty Page. Esta obra del dibujante-guionista Dave Stevens ha sido misteriosamente aplaudida desde su aparición, tal vez debido a su dibujo, eficaz a la hora de retratar chicas y recrear unos años treinta de película. Pero, The Rocketeer es un trabajo que no aguanta una crítica detallada: el guión es soso, mal hilvanado y mal construido; en cambio, el dibujo es bonito.

El personaje se ha vendido al cine, propiciando una película con los mismos defectos del tebeo. Y la misma virtud: es visualmente bonita. Dicha película retrasó hasta lo indecible el ritmo de trabajo de su autor, de por sí lento, haciendo que su última aventura (la segunda) viera la luz en capítulos dispersos: el primero en 1988, el segundo en 1989 y el tercero y último en 1995. Para sus seguidores, la espera habrá valido la pena, ya que Stevens ha perfeccionado su dibujo y es más bonito que nunca.

Superhéroe por ósmosis de quiosco y miopía de lectores varios, su presencia en este libro perpetuará para algunos su condición de tal.

El Rocketeer, la creación de Dave Stevens.

Página siguiente: Sandman y su hermana Muerte en un boceto de Chris Bachalo.

Sandman

D.C. Comics

Según el folklore americano, el Sandman es el hombre que pone arena en los ojos de los niños para que estos se duerman. Aclarado esto, pasemos al tema, que hay tres Sandman en el universo DC y no se parecen en nada.

El primer Sandman fue creación del guionista Gardner Fox y el dibujante Bert Christman (con el seudónimo de Larry Dean), apareciendo por primera vez en 1939, en Adventure Comics nº 40. El esquema era bastante sencillo y habitual en la época: el millonario Wesley Dodd se aburre y encuentra sentido a su vida poniéndose una máscara de gas que le oculta el rostro y luchando contra delincuentes, a los que duerme con gas narcótico. Con el tiempo, reveló a su novia su doble identidad, se convirtió en un héroe más en la línea de Batman, ingresó en un supergrupo, y adquirió un joven compañero llamado Sandy. En la actualidad, goza de una espléndida versión titulada Sandman's Mistery Theatre, debida a la labor conjunta de los guionistas Matt Wagner y Steve Seagle y el dibujante Guy Davis. Está centrada en la labor detectivesca de los primeros números, con un fuerte sabor pulp y una excelente ambientación.

El segundo Sandman apareció en 1974 de la mano de Jack Kirby y Joe Simon (que ya habían trabajado en la en-

carnación anterior del "arenero") y narraba las andanzas de un ser sobrenatural, un hombre enmascarado, vestido de rojo y oro, que supervisaba los sueños y pesadillas de los niños del mundo. La cosa duró poco y la colección cerró en su sexto número, tras perder la inventiva de Kirby en el segundo. Años más tarde, el personaje degeneraría en manos del guionista Roy Thomas (autor pesado donde los haya y que perdió el oremus hace mucho) que lo hizo humano, explicó –o así– de forma científica su origen sobrenatural, y hasta lo mató para sustituirlo por uno nuevo.

El tercer Sandman es Morfeo, el señor de los sueños, un ser sobrenatural, mítico, el único dios del mundo de los superhéroes que actúa como tal. Obra del guionista inglés Neil Gaiman y de una caterva de desiguales dibujantes, es una obra encomiable que crea una mitología en el más amplio sentido de la palabra, con elementos que pueden inscribirse en el subconsciente colectivo e historias que van de lo intimista al cuento de hadas. Desigual, pero con interés hasta en sus momentos más bajos (que en otros autores serían altos), The Sandman ha conseguido convertirse en una serie de culto que ha dado pie a toda una línea de cómic adulto llamada Vertigo, que prácticamente funciona como editorial independiente al margen de DC.

Shang Chi

Marvel Comics

Aprovechando la moda del kung-fu de principios de los años setenta, Marvel se tiró al barro y dio a luz varios karatekas. Uno de ellos, Puño de Hierro, era un occidental educado en una especie de Shangrila, y tuvo una breve pero curiosa carrera antes de que lo emparejaran con un superhéroe negro llamado Luke Cage (tras su estancia en Marvel Premiere nº 15-25 y quince números de una colección propia, Iron Fist). Otro era el trío multirracial de amigos que se hacía llamar Hijos del Tigre y que derivó en el primer héroe portorriqueño del comicbook: El Tigre Blanco (aparecidos irre-

Shang-Chi según Rudy Nebres.

gularmente en la revista en blanco y negro Deadly Hands of Kung-Fu). El tercero, y más interesante, es el que nos ocupa.

Hijo de Fu-Manchú y empeñado en una continuada búsqueda de su paz interior, Shang-Chi se volvía contra su padre aliándose a su enemigo ancestral Dennis Nayland Smith. Historieta de espías más que de superhéroes, vio la luz en el número 17 de Special Marvel Edition, apoderándose dos números después de la cabecera y rebautizándola como Master of Kung-Fu. Esto sucedía en 1974 y el personaje era obra conjunta de Steve Englehart (cuando sabía contar cosas) y Jim Starlin (cuando dibujaba algo), pero fue al año siguiente, con la incorporación del dibujante Paul Gulacy primero y del guionista Doug Moench después, cuando Shang-Chi se asentó y empezó a medrar.

Los "juegos de engaño y muerte" en los que se veía metido el protagonista eran como muñecas rusas que ocultaban otras muñecas rusas, complots dentro de complots en excelentes guiones de Moench donde John LeCarre se alternaba con Ian Fleming. El título se canceló en 1983, en el número 125, cinco después de dejarlo Moench por diferencias con el editor. Los dibujantes eran como mínimo eficaces, siendo muchos de ellos algo más, como el citado Paul Gulacy o el ocasional Mike Zeck. Fue una de las colecciones más honestas, integras y con menos concesiones a la galería que se recuerdan. Un tebeo que no debería limitarse a permanecer en el recuerdo y ser reeditado para las nuevas generaciones de lectores.

Sociedad de la Justicia de América

D.C. Comics

Primer grupo de superhéroes de la historia, nacido en All Star Comics nº 3 a finales de 1940, fue invención del editor Sheldon Mayer y el guionista Gardner Fox. Agrupaba a los héroes conocidos de la casa y aguantó en la publicación hasta primeros de 1951, reapareciendo varias veces desde entonces.

Hawkman, Linterna Verde, Flash y el Espectro fundaron el grupo para combatir a los espías enemigos, viajar a otros planetas o dar de comer a la hambrienta Europa. Los guionistas de los úl-

La Sociedad de la Justicia de América al completo en versión de Joe Kubert.

timos tiempos fueron Robert Kanigher y John Broome, aunque fue el sádico de Roy Thomas quien mantuvo geriátricamente vivo al grupo hasta nuestros días, gracias a sus apariciones en Infinity Inc, colección protagonizada por sus hijos.

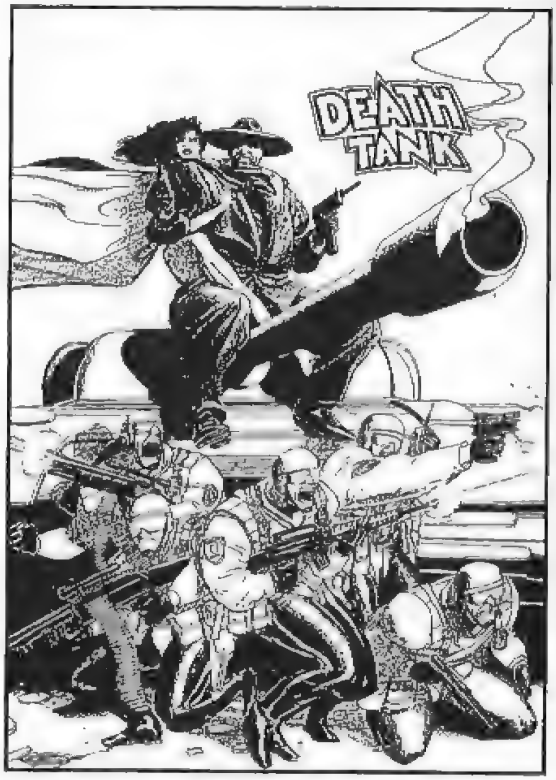
Sombra, La

Varias editoriales

Personaje creado para un serial de radio en 1930 y que tuvo una larga carrera en los pulp, sobre todo de la mano del escritor Walter B. Gibson (con el seudónimo de Maxwell Grant), e inspirador de multitud de superhéroes, empezando por Batman. El embozado luchador contra el crimen, con misteriosos poderes ninja, capaz de asumir mil identidades distintas entre las que destaca la más habitual de Lamont Cranston (el auténtico Lamont Cranston es un millonario continuamente de safari, resignado a que un desconocido asuma su identidad y sus posesiones) ha sido adaptado varias veces al cómic en sus sesenta años de historia. Sin duda, la más fiel al original (y para algunos la mejor) fue la realizada por Denny O'Neil (guión) y Mike Kaluta (dibujo) para DC en 1974, brillantemente ambientada en los años treinta. Esta versión tuvo su continuidad en el título realizado por Gerard Jones y Eduardo Barreto en 1989 y en los trabajos que Kaluta realiza en la actualidad para Dark Horse Comics. Ambos bastante recomendables para los seguidores del personaje.

Por otra parte, en 1986, Chaykin realizó una versión actualizada del personaje, cínica e irrespetuosa, ambientada en la época actual y que arrostró la ira de los puristas. Su éxito provocó una serie regular para el año siguiente brillantemente escrita por Andy Helfer, con dibujo de Bill Sienkiewicz primero y de Kyle Baker después.

Irreverente, llena de humor negro e ingenio, la colección se interrumpió en el número 19, en medio de una situación tensa y bufa, con una Sombra decapitada a la que sus hijos orientales intentaban resucitar conectando su cabeza al cuerpo de un robot antes de que les pillara el ejército de Mao. Todavía se espera el anunciado número especial donde se atarían todos los cabos sueltos de la historia.



Cubierta de Kyle Baker para The Shadow que no llegó a publicarse.

Spawn

Image

Obra del dibujante Todd McFarlane para la editorial que fundó al dejar Marvel, millonario por las ventas de su Spider-Man (donde llegó a cobrar hasta un millón de ptas. por página), es un trabajo de interés limitado a su carácter de fenómeno editorial iniciador de la línea Image junto con el Youngblood de Rob Liefeld (ambas con ventas superiores al cuarto de millón de ejemplares).

Las aventuras de este hombre resucitado que va por ahí con una capa más larga que un día sin pan, buscando una forma de enmendar su pasado, han sido injustamente vilipendiadas por toda la crítica y parte del público. Aunque no muy brillante, y de dibujo incalificable (por que no pienso hacerlo), es un trabajo profesional y a años luz del de sus colegas editores, más digno que el último título de mutantes al uso. Lo cual tampoco es decir mucho, ya puestos.

La capa de Spawn y Spawn, según McFarlane.

Spiderman

Marvel Comics

Adolescente picado por una araña radioactiva que le dotaba de asombrosos poderes arácnidos, Peter Parker es la consumación y el modelo del héroe con problemas que llevó a Marvel al estrellato. Diseñado por Jack Kirby, pero desarrollado por Steve Ditko con guiones de Stan Lee, Spiderman caló enseguida entre el público adolescente. Su actitud ante la vida era la de un Clark Kent que no consigue llegar a fin de mes y tiene una tía enferma a su cargo. Ejemplo perfecto de la máxima superheroica Marvel "el gran poder conlleva gran responsabilidad", luchaba contra el crimen y el mal, pese a ser vilipendiado, despreciado y temido. Reiteradamente acusado del delito que se pusiera a tiro y que sus actividades le dificultaran llegar a fin de mes, económicamente hablando.

Nacido en verano de 1962, en Amazing Fantasy nº 15, al año siguiente obtuvo colección propia, The Amazing Spiderman, y desde entonces no ha parado de aumentar su popularidad. El reparto de coloristas personajes cimentó una narración melodramática donde prácticamente todo podía pasarle al pobre Parker, que seguía erre que erre haciendo el bien, inasequible al desaliento, soportando con estoicismo masoquista el aluvión de desgracias. Y a los que le rodeaban no les iba mejor. Por ejemplo, su tía May, comparsa inmortal del universo Marvel donde los haya, ha soportado como diez ataques al corazón, un envenenamiento radioactivo de su sangre, una bomba atómica, una boda frustrada con el malvado Dr. Octopus, una relación con un novio paralítico y ludópata, un huesped en su pensión que resultaba ser el criminal Buitre, ver como su hermano resucitaba para después morir y alguna que otra cosa más (en 1994, murió finalmente por causas naturales y, parece ser, que definitivamente). Y así con todos.

Si bien Ditko dejó la serie en el número 38, su labor fue espléndidamente

La motivación moral de Spiderman en esta secuencia de Steve Ditko.

continuada por John Romita primero y Gil Kane después, que la llevaron hasta el centenar de números con pulso firme. El resto es historia; su popularidad ha ido en aumento con los años, generando una nueva colección en 1976, Peter Parker, the Spectacular Spiderman, otra más en 1985, Web of Spiderman, y una tercera en 1990, Spider-Man. Hoy día, Peter Parker está casado, sigue sufriendo feliz los avatares de su superheroica vida, y la gente que le conoce, tan apaleada como él por los guionistas, sigue sin sospechar que debe ser gafe.

Una de las famosas primeras páginas del Spirit de Will Eisner.

Spirit

Varias editoriales

Héroe enmascarado creado por Will Eisner para un suplemento de prensa que nació en 1940. Detective privado al que se daba por muerto y aprovechaba la situación para luchar contra el crimen al margen de la ley, junto con un nutrido grupo de secundarios a cual más atractivo. Si bien empezó imitando a Batman, con Spiritmóvil y demás, se tomaba a sí mismo demasiado poco en serio como para ser un superhéroe al uso. Pronto abandonó ese tipo de recursos, limitándose a usar los puños cuando hacía falta.

Los excelentes guiones, el espléndido dibujo y la innovadora puesta en escena lo convirtieron en un clásico nada más aparecer. El humor, el análisis de personajes, las escasas cortapisas temáticas que se imponía y la despreocupación de Eisner por todo lo que no fuera contar una buena historia, hacen de Spirit un tebeo irrepetible. Mundialmente reconocida y difundida, poco se puede decir que no se haya dicho ya de esta obra magna de la historieta, incluida aquí por cuestiones de completismo.

Cómo dibujar a Superman, según José Luis García López. Del libro de estilo de DC.

Superman

D.C. Comics

El superhéroe más conocido del planeta no es de este mundo. Nacido en el lejano planeta Krypton y enviado a la Tierra cuando era un bebe para salvarlo de la destrucción de su mundo, Kal-El fue recogido por el matrimonio Kent que lo bautizó con el nombre de Clark, lo educó en los valores americanos y lo mandó a la universidad a estudiar periodismo. El sol amarillo de la Tierra le hacía superpoderoso y decidió luchar contra el mal poniéndose un colorista traje de hombre bala. Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938 para el primer número de Action Comics, fue un éxito inmediato que generó un título propio para el año siguiente, Superman, y multiplicó sus apariciones en todas partes, donde se contaban hasta las aventuras que tuvo en la universidad.

Tímido periodista en su vida civil, eterno enamorado de la periodista Lois Lane, sus problemas en la redacción del periódico Daily Planet desaparecían cada vez que se ponía su traje con capa. Era esto lo que atraía al lector medio de la época, que se identificaba con él. Su popularidad confundió al editor Mort Weisinger el cual afirmó que "Superman es invulnerable... hasta a los malos guiones", y se decidió a demostrarlo a partir de los años cincuenta. Para ello, multi-

plicó las apariciones del hombre de acero y creó derivados de todo tipo, desde Supergirl hasta Superbebé pasando por Supercaballo y Superperro. Weisinger dio su propia colección a Lois Lane y a Jimmy Olsen, meritorio del periódico en que trabajaba Clark Kent, y su fecunda imaginación produjo historias de Superman casado con Lois Lane, otras con los hijos de Superman y Batman como protagonistas, y otras donde hasta moría... todo ello a lo largo de veinte años que estuvieron a punto de acabar con la popularidad del personaje. Durante este tiempo, los dibujantes Schaffenberger, Boring y Swan se esforzaron inútilmente en sacar adelante al superhombre con un mínimo de dignidad, pero los guiones podían con ellos. Guiones que, por otro lado, poseían cierta cualidad hipnótica que te hacía leer sus despropósitos con ojo incrédulo e intrigado por saber cómo iba a acabar su demencial propuesta.

A principios de los años setenta, Denny O'Neil, conocido por revitalizar Batman y Linterna Verde, puso manos a la obra de actualizar el mito. Lo redefinió y adecuó a los tiempos modernos haciendo que su personalidad civil encontrase un trabajo en la televisión, enriqueciendo el plantel de personajes secundarios y algunos otros cambios menores. El resultado fue admirable, inteligente y eficaz, demostrando que Curt Swan era el dibujante ideal; su Superman era imbatible cuando tenía un buen guión. Pero, cuando O'Neil lo dejó, se hizo borrón y cuenta nueva sobre su trabajo, sumiendo al personaje de nuevo en la mediocridad. Con los años, y pese a algunos excelentes trabajos de guionistas como Marv Wolfman o Alan Moore, la editorial decidió que lo que no valía era el personaje y que había que cambiarlo. Nunca se les ocurrió cambiar al guionista, en una flagrante demostración del principio de Peter.

A tal efecto, y aprovechando las Crisis (ver respectiva entrada), en 1986 se contrató a John Byrne para escribir y dibujar un nuevo Superman. La operación dio como resultado un Superman menos poderoso al que se le rompía la capa bastante a menudo y un Clark Kent yuppie, novelista de éxito y que había perdido la timidez. Byrne, más eficaz en el campo de las ideas que en el de los resultados, se las arregló para devolver el éxito al hijo de Krypton, pero poco más. Su partida en 1988 hizo que los cuatro títulos del personaje recayeran en manos del editor Mike Carlin, que afianzó lo que había logrado Byrne e inició una serie de historias de creciente éxito que culminaron en una "muerte" de Superman en 1993 que tuvo repercusión en la prensa de todo el mundo.

Habría que finalizar diciendo que la editorial estafó y desposeyó a Jerry Siegel y Joe Shuster de la propiedad intelectual de Superman, pese a que estos la reclamaron judicialmente en 1945. En los años setenta, el dibujante Neal Adams, al enterarse de que estaban en la miseria, inició una cruzada para que la recuperasen junto con un arreglo económico que les permitiese vivir decentemente hasta el fin de sus días. Desde entonces, en los tebeos figura la leyenda: "Creado por Jerry Siegel y Joe Shuster".

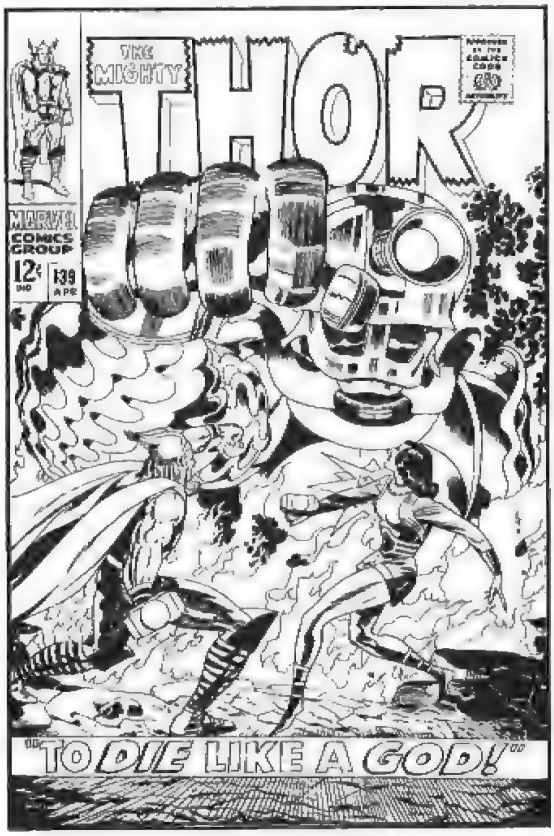
Thor

Marvel Comics Group

Dios de la mitología nórdica, hijo de Odín y residente en la mítica ciudad de Asgard, a la que sólo puede llegarse mediante Bifrost, el puente del arco iris. Creada por Jack Kirby y Stan Lee para Journey into Mistery nº 83, la versión Marvel del Dios del Trueno nos mostraba a un médico cojo llamado Donald Blake que quedaba atrapado en una cueva durante una invasión extraterrestre. Allí encontraba un bastón de madera, que al golpear el suelo, le convertía en Thor, tornándose el bastón en martillo. Con su recién adquirido poder, Blake expulsó a los invasores y se dispuso a luchar contra el mal, como es de rigor en todo superhéroe que se precie.

Cuando los autores hicieron intervenir en la colección a los demás dioses del panteón nórdico, el nuevo supertipo adquirió una dimensión distinta y única. Sus aventuras eran de escala épica y luchaba contra seres tan grandiosos que la derrota parecía asegurada de antemano. Ego, el planeta viviente; Mangog, destructor de mundos; Hela, diosa de la muerte; Hércules, semidiós de la mitología griega; y otras muchas amenazas de carácter titánico que se alternaban con la recurrente inminencia del fin del mundo germano, el Ragnarok.

En 1966, el Dios del Trueno se hizo cargo de la cabecera de la colección a partir del número 126, permaneciendo Kirby al cargo hasta el número 177, durante la que sin duda es la mejor época del personaje. John Buscema le siguió, realizando un trabajo sobresaliente sobre guiones desiguales de Lee, Thomas y Conway. La temática mitológica era más o menos utilizada según la dominaran los guionistas de turno, pero siempre fue una mitología de andar por casa, hasta que Walter Simonson se convirtió en autor de la serie en su número 337, donde realizó las mejores entregas del Thor de los últimos tiempos. Su abandono progresivo del título (dibujo en el 367 y



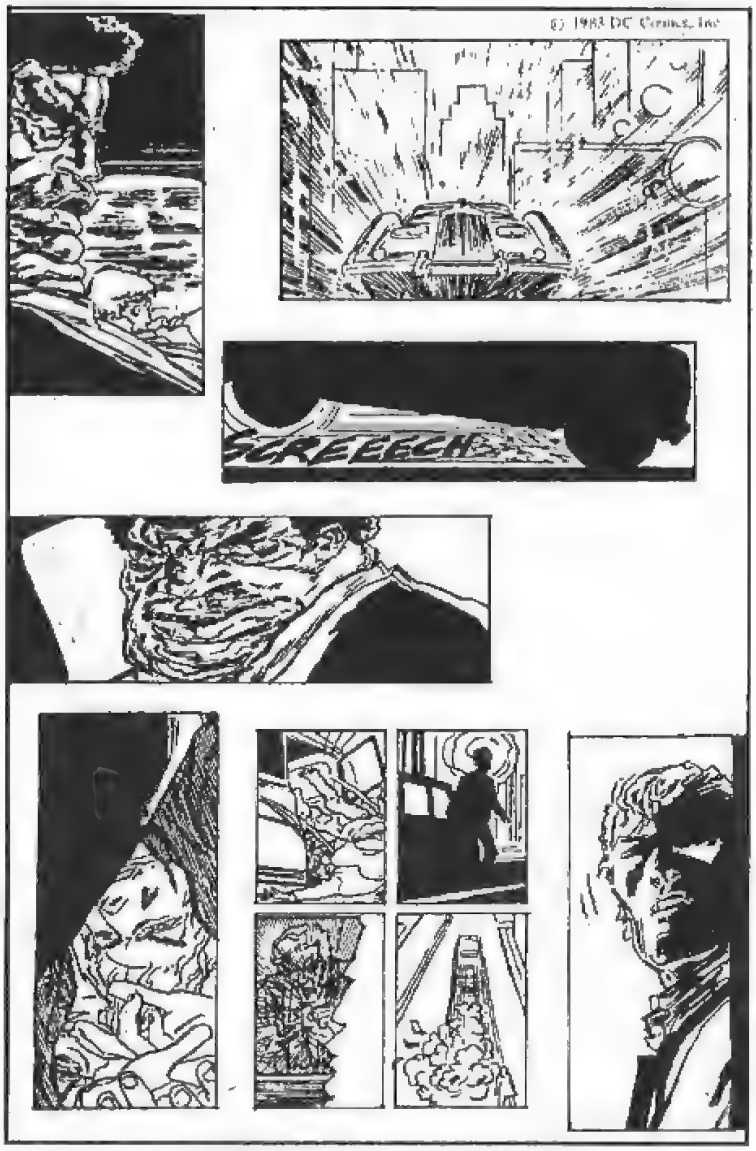
Thor según Jack Kirby.

guión en el 382) lo sumió en una decadencia de la que no le salvaría el equipo del guionista Tom DeFalco y el dibujante Ron Frenz, empeñados en convertir la colección en un culebrón superheroico, con la aparición de dos Thores más.

Thriller

D.C. Comics

Extraño tebeo escrito por Robert Loren Fleming y dibujado por Trevor Von Eden, que pese a alcanzar los veinticinco números o así, sólo tiene siete números que merezcan la pena: los primeros. Extraño e inclasificable, su pretensión de crear un Doc Savage moderno, tocando tanto elementos tecnológicos como sobrenaturales, se adelantó en varios años al llamado "toque" David Lynch. Su trama retorcida y su planificación confusa convierten la lectura en todo un esfuerzo que se ve recompensado con la perplejidad. Normalmente se encuentra injustamente relegado a las cajas de saldo de las tiendas de cómics. Recomendable para todos los que compartan la mentalidad enferma de gente como Antonio Trashorras, Francisco Pérez Navarro o Lorenzo Díaz.



Página sin textos de Thriller. Narrativa sincopada y extraña de Trevor Von Eden.

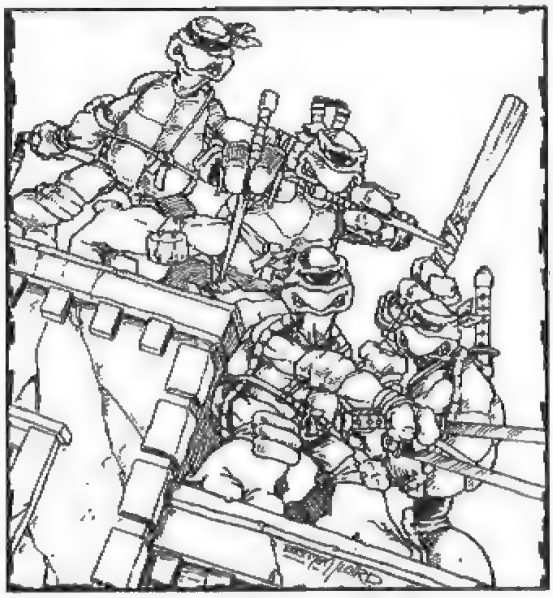
Tortugas Ninja Mutantes Adolescentes

Mirage Studios

El sueño americano en acción o cómo hacerte rico sin comerlo ni beberlo, independientemente del talento que tengas. Lo que empezó siendo una parodia en blanco y negro del Ronin de Frank Miller (no incluído en este diccionario por estar completamente al margen de los superhéroes), hecha en 1984 por dos aficionados, ha acabado siendo una empresa multimillonaria. Cuatro tortugas y una rata adquieren cualidades antropomórficas y crecen de tamaño al quedar expuestas a una misteriosa radiación y se enfrentan a una organización ninja llamada El Pie (referencia clara a La Mano, inventada por Miller para su Daredevil). No es malo, sino estúpido; no es horrible, sólo prescindible; fue enormemente popular, por motivos desconocidos. Pero, todo esto da lo mismo; lo que acabó cimentando el negocio fue una serie de dibujos animados primero y varias películas después. Los autores Peter Laird y Kevin Eastman, dibujantes y guionistas a la vez, fueron los primeros sorprendidos.

Peter Laird invirtió su dinero en comprar la revista Heavy Metal y en variar la producción de Mirage Studios (su propio sello editorial y con el que sacaron su fanzine) con otros autores y títulos. Kevin Eastman en una editorial altruísta y desinteresada llamada Tundra, llevada a pique por la informalidad de unos autores despreocupados y/o caraduras (cobraban adelantos por trabajos que no entregaban, entre otras cosas) y la incompetencia de sus gestores (sacaban tebeos a precios por debajo del coste y detalles semejantes), por lo que ahora invierte en crear museos, que además desgrava.

El que quiera saber de qué va la cosa, que lea la colección en blanco y negro (o los tomos recopilatorios coloreados) y pase de la infantil a color. Pero que no olvide en ningún momento que, como deja bien claro Forrest Gump, a veces, lo de poder triunfar es aleatorio; el talento es accesorio y, a veces, hasta contraproducente.



Las tortugas millonarias en versión de sus creadores.

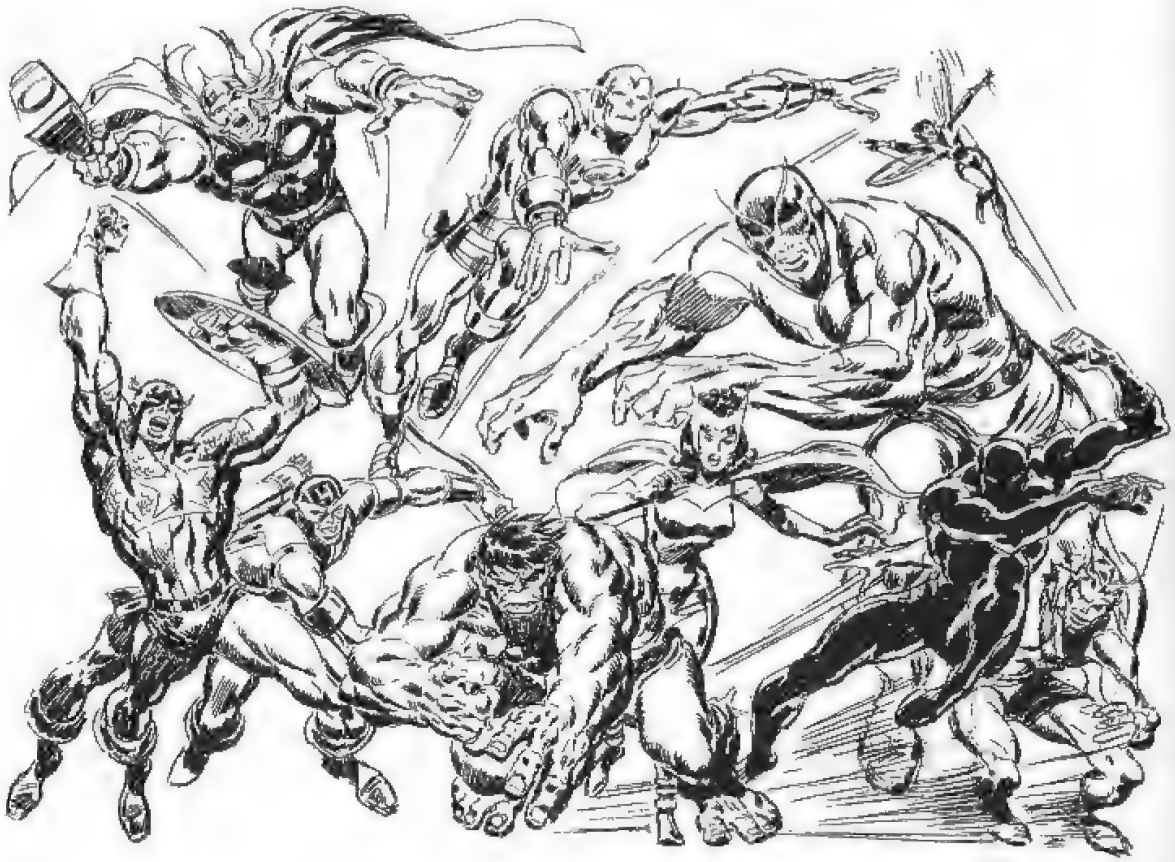
V de Vendetta

D.C. Comics

Posiblemente el mejor trabajo de Alan Moore de su etapa superheroica, aunque no haya mucha gente que comparta mi opinión. La historia narra la caída de un gobierno fascista en una Inglaterra futurista gracias a los manejos de un solo individuo, eternamente enmascarado con los rasgos de Guy Fawkes, un anarquista inglés del siglo XVII. Cuesta describir mejor esta obra compleja de, sin embargo, fácil lectura, contenedora de múltiples elementos y temas. Obra más ideológica que aventurera, tiene una estructura literaria que empieza como un trasunto de las películas del Dr. Phibes para acabar como un capítulo de la serie televisiva El Prisionero. De suspense psicológico y abundante tensión, está eficazmente servida por la caracterización y la atmósfera gráfica de un dibujante como David Lloyd, que sabe explotar al máximo su dibujo clásico con un asombroso dominio de la iluminación.

Guy Fawkes ataca. Dibujo atmosférico de David Lloyd.

Los Vengadores de los años sesenta en un poster debido a John Buscema.



Vengadores

Marvel Comics Group

Supergrupo que empezó en 1963 reuniendo a algunas figuras de la casa como Thor, Hombre de Hierro, la Masa, el Hombre Hormiga y la Avispa, a imitación de la Liga de la Justicia. Creado por Stan Lee y Jack Kirby, The Avengers estableció el cambio continuo en sus filas, resucitando al Capitán América en el cuarto número y cambiando por completo al personal de combate en el decimosexto. Aunque con el tiempo acabaría incorporando a casi todos los personajes importantes del universo Marvel, la alineación era variable y normalmente limitada a una media docena, empleándose ésta en combatir amenazas de tipo mundial y/o universal. Los seres extraterrestres, los titanes mitológicos, las razas submarinas y los megalómanos de todo pelo son moneda corriente en las hazañas de los "héroes más poderosos de la Tierra".

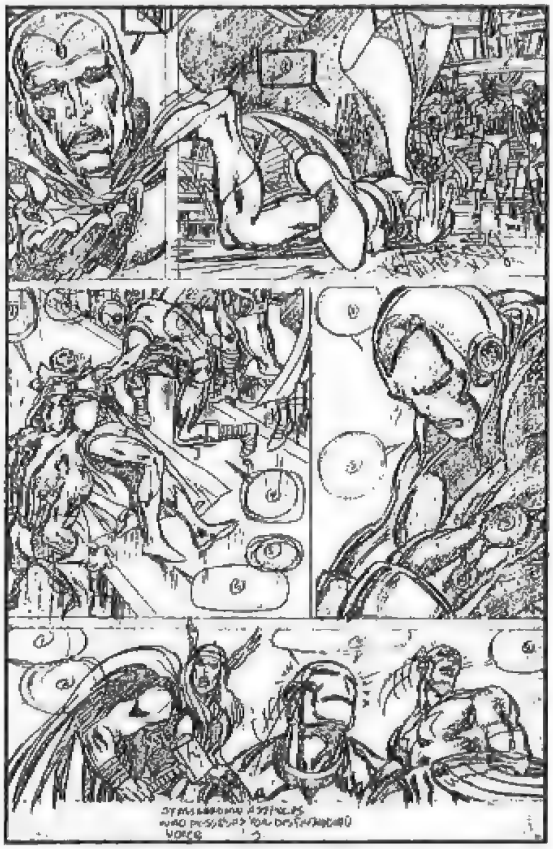
Su éxito no ha decrecido, llegando a generar una segunda colección en 1984, West Coast Avengers, con miembros radicados en California (lo habitual parece ser que los supertipos vivan en Nueva York, donde hay dos superseres por metro cuadrado, o casi). Si bien este segun-

do título es unánimemente despreciable (especialmente las épocas escritas por Steve Englehart o Roy Thomas), del título original conviene destacar los antiguos números con guión de Roy Thomas (sabía escribir entonces) dibujados por John Buscema o Neal Adams, y la curiosa temporada de Steve Englehart (también éste sabía escribir entonces). El resto ha sido consistentemente mediocre, aunque me gustaría romper una lanza por Roger Stern, guionista del montón, profesional y capaz, que suele sacar sus trabajos adelante con una dignidad encomiable, y más si se beneficia de algún dibujante competente como John Buscema.

Visión, La

Marvel Comics Group

Androide creado por Roy Thomas y John Buscema en el número 57 de The Avengers, allá por el año 1968, y que ha acabado convirtiéndose en uno de los héroes más populares del universo Marvel. Frankenstein moderno, eterno quiero y no puedo, fue creado como el epítome del problema humano de los personajes de la casa, ya que éste sufría por el mero hecho de no ser suficientemente humano. Con los años, su carisma e interés ha ido degenerando, tal y como suele suceder con todos los secundarios importantes de la editorial. Descubrió que tenía el cuerpo de la Antorcha Humana original y las ondas mentales del Hombre Maravilla para luego averiguar que no era así, se casó con la Bruja Escarlata para tener gemelos que resultaron no existir, se volvió completamente humano para después volver a su etapa de máquina, y actualmente ha cambiado de cuerpo con un gemelo de otra dimensión, no se sabe por cuánto tiempo.



La Visión se desploma ante sus compañeros vengadores en una de las secuencias más memorables de su carrera. Dibuja Neal Adams.

Warlock

Marvel Comics Group

Hijo de los años setenta, tanto en su primera encarnación de trasunto de Jesucristo (crucifixión incluída), como en su segunda de nihilista suicida. Creado por Roy Thomas y Gil Kane (en 1972, para Marvel Premiere nº 1) a partir de un personaje un tanto anónimo de Lee y Kirby (presentado en el nº 67 de Fantastic Four), Warlock recibió sus laureles de personaje de culto de manos de Jim Starlin.

Con Starlin, adquirió una personalidad compleja y torturada, al enfrentarse a su yo del futuro (Warlock está destinado a convertirse en un ser malvado) que ha viajado al pasado para acelerar su conversión. Para vencer a su enemigo viajaría al futuro y se mataría a sí mismo en un suicidio circular que marcó una época. Fue el primer héroe Marvel que murió realmente, o así.

Lamentablemente, Marvel parece buscar continuamente nuevas formas de desgraciar su propio pasado y lo ha resucitado. Aunque el encargado de hacerlo ha sido el propio Starlin (para impedir que algún otro manosease lo que considera suyo), los años no pasan en balde y Starlin hace muchos que no es el mismo. Si el antiguo merece la pena por su valor coyuntural, el nuevo no debe tocarse ni con pinzas.

La extraña muerte de Adam Warlock, según Jim Starlin.

Watchmen

D.C. Comics

Versión preliminar de los Watchmen. Dibujo de Dave Gibbons.

Mecanismo de relojería que se ha dado en llamar tebeo de superhéroes y donde se mataron para siempre las pretensiones de "realismo" que llegó a tener el género. Concebido por el guionista inglés Alan Moore como una forma de reutilizar un grupo de personajes que DC había comprado a otra compañía (ver Question) acabó convirtiéndose en creación absoluta al ser considerado el proyecto como demasiado radical (cuando acababa la historia, algunos de los héroes no podrían volver a utilizarse nunca, cosa que contradecía las pretensiones de amortización de la editorial). Un psicópata, un megalómano, un boy-scout de cuarenta años, una ingenua cínica, un mercenario y un accidente de la naturaleza que es casi un dios se mueven en un contexto de guerra fría y peligro atómico provocado por su presencia. El concepto de superhéroe es analizado, ridiculizado y dignificado en un relato de construcción literaria milimétrica, tan implacable como pirotécnica, y servilmente servido por un dibujante mediocre y detallista que encontró aquí la obra de su vida: Dave Gibbons.

Las imágenes subliminales, las referencias culturales y una prosa electrizante se unen para producir una obra absorbente que proporciona nuevos elementos a cada relectura. La consagración a nivel mundial de un guionista espléndido: Alan Moore.

Wonder Woman

D.C. Comics

La heroína "hermosa como Afrodita, sabia como Atenea, más fuerte que Hércules y más veloz que Mercurio" vio la luz en la primavera de 1941, en All Star Comics nº 8. Dicen que nacida de una apuesta entre Max Gaines, editor de DC Comics, y el psicólogo William Marston, sobre el posible éxito de una colección con un héroe femenino, siempre fue de feminismo tan confuso como mezclado era el panteón de dioses al que se la comparaba.

William Marston ganó la apuesta y la amazona griega que llevaba un lazo que obligaba a decir la verdad, un avión invisible que funcionaba por ondas mentales y unas muñequeras metálicas a las que disparaban los malos (en vez de apuntar a algún otro sitio más vital de su cuerpo) fue un éxito. El motivo por el que lo fue se me escapa tanto como la razón por la que las primitivas amazonas podían regalarle a su "mujer maravilla" un aeroplano transparente. El caso es que Marston, formando equipo con Sheldon Mayer (y firmando con el segundo nombre de ambos como Charles Moulton), consiguió llegar a un público relativamente amplio, quizá porque la mayoría de los hombres estaban en el ejército y las mujeres cubrían sus puestos en las fábricas y estaban presentes en las zonas de guerra. Posiblemente, el dibujante Harry G. Peter tuvo algo de culpa, pero no voy a entrar en esto que no dispongo de los tebeos y hablo sólo por referencias.

Wonder Woman (o Marvila, como se la llamaba en una antigua edición en castellano) había nacido de una estatua de barro esculpida por Hipólita, reina de las amazonas, a la que Afrodita insufló vida. Pese a su educación guerrera y a que salió de Isla Paraíso para combatir a las tropas del Eje, nuestra heroína creía en la bondad innata del ser humano y su forma de enfrentarse a los problemas resultaba más bien estomagante. Al fallecer el Dr. Marston en 1947, los guiones pasaron a la máquina de escribir del excelente Robert Kanigher, que la fue adaptando a los tiempos que corrían durante los siguientes veinte años. Los dibujos, en cambio, se esforzaron en imitar el estilo de Peter.

Durante ese tiempo, fue una tímida secretaria gubernamental llamada Diana Prince, que vivía una larga historia de amor con un militar llamado Steve Trevor con el que no se podía casar, porque entonces debería abandonar la lucha contra el crimen. Las mujeres casadas no trabajan, ya se sabe. Lo más desconcertante de todo esto es que, encima, había críticos que la consideraban una marimacho con tendencias lésbicas.

Cuando Robert Kanigher dejó la serie en 1968, Diana Prince se convirtió en detective, adquirió un mentor chino, el vestuario de Emma Peel y los guiones de un competente joven llamado Denny O'Neil. El dibujante fue el muy prolífico Mike Seikowsky. Kanigher volvió en 1973 y la devolvió a sus orígenes, afortunadamente. Aún así, se convirtió en intérprete de las Naciones Unidas, cam-

bió su look de bibliotecaria por uno más ye-yé, las gafas de miope por las gafas de sol, y descubrió que todo su pasado había sido un sueño, que sus aventuras de la Segunda Guerra Mundial las había vivido otra Wonder Woman de una tierra paralela (ver Crisis). Y, para colmo, murió con su colección en las Crisis de las Tierras Infinitas.

En 1986, el dibujante George Pérez debutó como guionista con un nuevo título del personaje, rehaciéndolo y adecuándolo a los tiempos modernos, cambiando muy poco del concepto original. Su trabajo y el de los que le siguieron ha sido bastante competente, consiguiendo dar a Wonder Woman cierta popularidad entre las nuevas generaciones y una buena salud relativa (como siempre; nunca ha sido una superventas). Ultimamente, goza de la labor del guionista William Messner-Loebs, autor inteligente al que uno desearía ver haciendo otra cosa, pero, claro, todo el mundo tiene derecho a ganarse las lentejas. Una pena.

Todas las versiones de Wonder Woman en un solo poster dibujado por George Pérez.

"X"

Marvel Comics

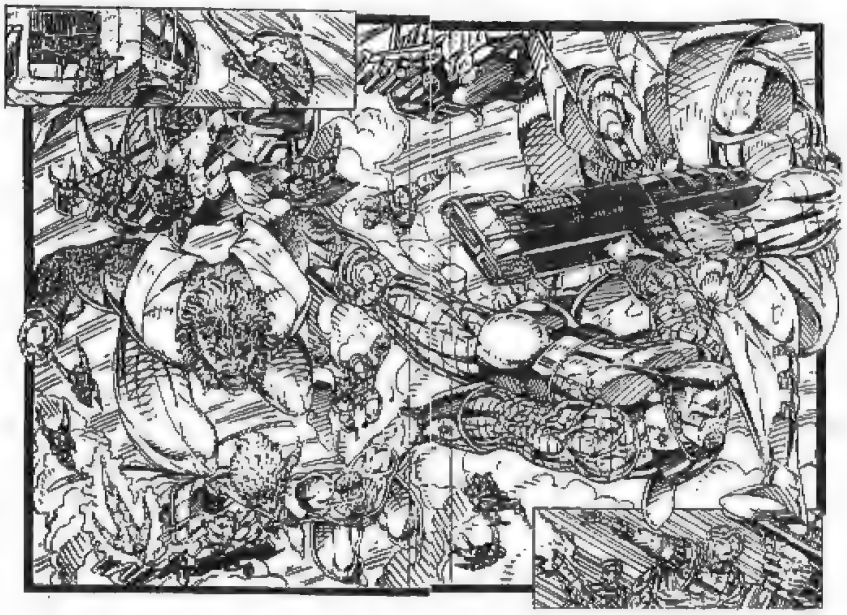
Letra que Marvel aplica a todos los superhéroes derivados del éxito de la Patrulla-X. Ver, por tanto, la entrada correspondiente, y no confundir con el personaje editado por Dark Horse, no incluído aquí por tener una corta historia y carecer por ahora de relevancia.

Youngblood

Image

Grupo de superhéroes hipertrofiados de cabeza imposiblemente pequeña, tal vez debida a un teórico problema de astigmatismo en su guionista-dibujante, Rob Liefeld. Título bandera de la editorial, junto con el Spawn de Todd MacFarlane, está imposiblemente mal escrito, insistentemente mal narrado e inenarrablemente dibujado.

Su presencia en este diccionario se debe a haberse convertido en un fenómeno social y editorial pese a su brevedad en el quiosco (nació en 1992), y generar toda una retahíla de títulos con éxito apreciable pese a su nefanda calidad.



El imposiblemente musculado Youngblood de Rob Liefeld.

Zenith

Fleetway

Parida enorme creada por el guionista Grant Morrison (con la complicidad del dibujante Steve Yeowell) para diversión de propios y extraños y en la que plagia y homenajea a todo el mundo, desde los mitos de Chthulu de Lovecraft hasta el Watchmen de Alan Moore. El producto es tan despreocupado e inconsciente que uno disfruta con las andanzas de este cantante de rock, hijo de superhéroes de la 2ª Guerra Mundial, egoísta, cobarde, impresentable y héroe a la fuerza. Como, encima, el dibujo de Yeowell es más que interesante desde todo punto de vista, el resultado es estupendo para todo el que busque una lectura intrascendente y con la que pasar el rato sin sentirse insultado. Además, es una serie limitada a cuatro historias y no corre peligro de eternizarse demasiado. Por cierto, apareció publicado en el semanario británico 2.000 A.D.

Zenith en acción. Dibuja Steve Yeowell.

Anuncio del Zot! de Scott McCloud.

Zot!

Eclipse Comics

Divertido y simpático personaje creado por el autor Scott McCloud y publicado por Eclipse Comics en 1984. Nacido en un momento en que toda la industria parecía volcarse en hacer superhéroes "realistas" y con mucho complejo, la aparición de este personaje optimista, desenfadado y que se mete a superhéroe porque sí, se saludó como un soplo de aire fresco. Sus primeros diez números cuentan una aventura galáctica ambientada en un mundo paralelo (al que pertenece Zot) donde varias facciones religiosas se pelean por la posesión de una llave que abre la Puerta En El Confín Del Universo (una puerta de madera que flota en el espacio, se lo juro) y que acaban con la moraleja de que nunca hay que rendirse ni perder la esperanza. Es una aventura gozosa, juvenil, espléndidamente contada y escrita que, sin embargo, no consigue captar suficientes lectores aunque sí numerosos premios.

Cuando la serie resucita en 1987 lo hace continuando numeración y cambiando el color por el blanco y negro, hasta cancelarse en su número 36. Esta segunda etapa está ambientada en la Tierra, nuestra Tierra, y narra la vida de Zot entre un grupo de adolescentes, alternándose las aventuras con las situaciones de carácter cotidiano. McCloud pretendió aquí hacer un tebeo dedicado al público juvenil que tocase cuestiones como la homosexualidad, la autoestima o el enfrentamiento con el mundo que hay fuera de las paredes de tu casa. El resultado final es tan eficaz que resulta didáctico. Didáctico para los adolescentes a los que se dirige, y didáctico para los profesionales americanos que, la mayoría, ni se acercan a la concepción de la historieta que tiene el autor de ese tebeo tan injustamente menospreciado llamado Zot!.

Diccionario

American Flagg	American Flagg
Animal Man	Animal Man
Avengers	Vengadores
Aquaman	Aquaman
Atom	Atom
Batman	Batman
Blackhawk	Blackhawk
Black Panther	Pantera Negra
Captain America	Capitán América
Captain Britain	Capitán Britania
Captain Marvel	Capitán Marvel
Captain Mar-Vell	Capitán Marvel
Cerebus	Cerebus
Challengers of the Unknown	Challengers of the Unknown
Clan Destine	Clan Destine
Conan	Conan
Concrete	Concrete
Crisis	Crisis
Crossfire	Crossfire
Daredevil	Daredevil
Deadman	Deadman
Deathlock	Deathlock
Demon	Demon
Diablo	Diablo
Doc Savage	Doc Savage
Doom Patrol	Patrulla Condenada
Dr. Fate	Dr. Fate
Dr. Strange	Dr. Extraño
Dracula	Drácula
Dreadstar	Dreadstar
Elektra	Elektra
Elementals	Elementals
Eternals	Eternos
Fantastic Four	Cuatro Fantásticos
Flash	Flash

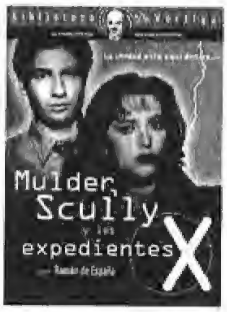
Fourth World	Cuarto Mundo
Fury, Nick	Furia, Nick
Ghost Rider	Motorista Fantasma
Green Arrow	Flecha Verde
Green Lantern	Linterna Verde
Grendel	Grendel
Hawkman	Hawkman
Howard, the Duck	Howard, el pato
Hulk	Masa
Human Torch	Antorcha Humana
Invaders	Invasores
Iron Man	Hombre de Hierro
Jemm, Son of Saturn	Jemm, hijo de Saturno
Judge Dredd	Juez Dredd
Justice League of America	Liga de la Justicia
Justice Society of America	Sociedad de la Justicia
Kamandi	Kamandi
Ka-Zar	Ka-Zar
Killraven	Killraven
Legion of Superheroes	Legión de Superhéroes
Lobo	Lobo
Magnus, Robot Fighter	Magnus, Robot Fighter
Manhunter	Manhunter
Man-Thing	Hombre-Cosa
Marshall Law	Marshall Law
Martian Manhunter	Detective Marciano
Maximortal	Maximortal
Maxx	Maxx
Micronauts	Micronautas
Miracleman	Miracleman
Mister Miracle	Mister Miracle
Mr. X	Mr. X
Moon Knight	Caballero Luna
Namor	Namor
New Gods	Nuevos Dioses
Nexus	Nexus
Omac	Omac
Plastic Man	Plastic Man
Punisher	Castigador
Question	Question
Robin	Robin
Rocketeer	Rocketeer
Sandman	Sandman
Shadow	Sombra
Shang-Chi	Shang-Chi
Silver Surfer	Estela Plateada
Spawn	Spawn
Spectre	Espectro
Spiderman	Spiderman
Spirit	Spirit
Superman	Superman
Swamp Thing	Cosa del Pantano
Teen Titans	Jóvenes Titanes
Teenage Mutant Ninja Turtles	Tortugas Ninja Mutantes
Thing	Cosa
Thor	Thor
Thriller	Thriller
Vision	Visión
V of Vendetta	V de Vendetta
Warlock	Warlock
Watchmen	Watchmen
Wolverine	Lobezno
Wonder Woman	Wonder Woman
X-Men	Patrulla-X
Youngblood	Youngblood
Zenith	Zenith
Zot!	Zot!

biblioteca Dr. Vértigo

Mangavisión
Guía del tebeo japonés

Una guía esencial para adentrarse en la frondosa jungla del manga.

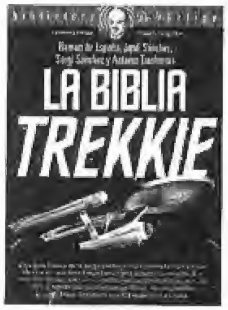
Trajano Bermúdez



Mulder, Scully y los Expedientes X

Todo sobre la serie moderna que más ha arrebatado al público desde los tiempos de Star Trek. La verdad está aquí dentro.

Ramón de España



La Biblia Trekkie

Todo lo que usted siempre quiso saber sobre una de las series de culto de la televisión de todos los tiempos.

Ramón de España, Jordi Sánchez Navarro, Sergi Sánchez y Antonio Trashorras

Televisión de Culto
100 series míticas

Los tesoros de la mal llamada 'caja tonta' en mucho más de 625 líneas... de texto. De *Superagente 86* a *McGyver* y de *Twilight Zone* a *Expediente X*.

Antonio Blanco

Diccionario de Superhéroes

La guía para conocer a los principales superhéroes del cómic norteamericano.

Lorenzo Díaz

El Canon de los Cómics

Cómo, cuándo, dónde y porqué los mejores autores de la historietas de todos los tiempos, desde Hergé a Daniel Clowes, realizaron sus obras maestras.

Ramón de España e Ignacio Vidal-Folch

Breve Historia del Cine X

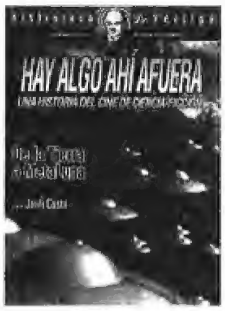
Las intimidades del género cinematográfico más inconfesadamente consumido de la historia, al descubierto.

Manuel Valencia y Sergio Rubio

Ellas son Fantásticas
Diccionario de actrices del Terror, la Fantasía y la Ciencia-Ficción

Un harén de letra impresa (de la A a la Z) compuesto por reinas del grito, megahembras del espacio exterior y vírgenes troceables.

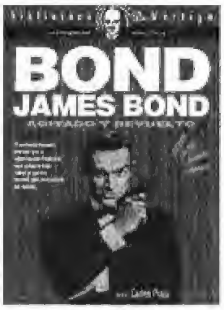
Antonio Trashorras



Hay algo ahí afuera
Una historia del cine de Ciencia-Ficción
T.I (1895-1959) De la Tierra a la MetaLuna

Primer volúmen de la historia del género fantástico que narra, desde la poesía mágica de los pioneros, hasta el estallido de la serie B de los 50.

Jordi Costa



Bond, James Bond
Agitado y revuelto

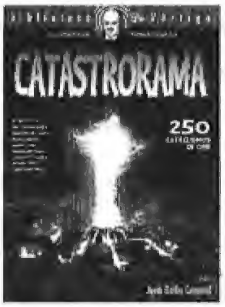
El perfecto manual, avalado por la organización Espectra, para saberlo todo sobre el agente secreto más irresistible del mundo.

Carles Prats

Las Galaxias de George Lucas

Todo lo que un caballero Jedi necesita saber sobre el evangelio según San (George) Lucas para no sucumbir al lado oscuro de la fuerza.

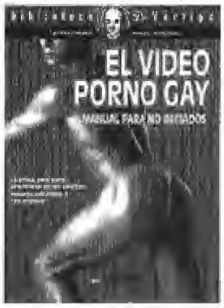
David Muñoz



Catastrorama
250 cataclismos de cine

Un apocalíptico recorrido a lo largo y ancho del esfiladero del las 'disaster movies', desde la erupción del Etna en vistoso cartón piedra hasta el hundimineto (digital) del Titanic.

Jordi Batlle Caminal



El Video Porno Gay
Manual para no iniciados

La única guía para orientarse en los cuartos oscuros del video X con actitud.

Santi Valdés

Telebasura Española

Un paseo por el lado salvaje de la pequeña pantalla desde las neveras de Laura Valenzuela hasta las filípicas del padre Apeles.

Fausto Fernández

La Bestia anda suelta.
¡Álex de la Iglesia lo cuenta todo!

Un paseo por la vida y la mente del director de cine español con más proyección internacional.

Marcos Ordónez

Los Comics Gay

Orgullo, diferencia y músculo en la historia (nada homogénea) de la historieta homosexual.

Santi Valdés

El Peplum
La antigüedad en el cine

Una aproximación, colosalista y en CinemaScope, a los tiempos del cartón piedra y el 'star system' hipermusculado.

Rafael de España

Godzilla y compañía

Un riguroso compendio de zoología mutante para amantes del sushi radioactivo.

Ángel Sala

Serie Comic

Diccionario de SUPERHÉROES

Con su ya clásica serie "Watchmen", Alan Moore y Dave Gibbons intentaron matar al Dios Superhéroe que dominaba el mercado del cómic, pero no lo consiguieron: como en una historia de conspiraciones políticas, el magnicidio acabó desembocando en un espectacular crecimiento de popularidad de la posible víctima. Desde entonces, ya no hay quien pare a los superhéroes: cada día son más y más poderosos, y hasta el lector más completista acaba perdiéndose entre la abundancia de disfraces multicolores, portentosas mutaciones y deslumbrantes habilidades. En el presente diccionario, verdadero Who's Who de los Universos Paralelos, todos aquellos superhéroes del papel que realmente pintan algo en la galaxia del "comic book" han sido convenientemente catalogados, valorados y ordenados por orden alfabético. Instrumento indispensable para todo lector especializado, este diccionario funciona también como esclarecedora introducción a la lectura para todo aquel que alguna vez haya sentido curiosidad por la historia de los superhéroes pero haya temido hacer demasiadas preguntas.

POR Lorenzo F. Díaz

ISBN: 84-89966-66-4

9 788489 966666

Glénat